

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志!
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热
师走
2012
12
Dec.
月号
总第五十期
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『乐年谱V+中国2013年历』
4GB DVD光盘
NICO动画月月报11月号视频
『少女与战车』TV版1～7话
渡边明夫美图集
『东方铃奈庵』1～2话
问题小魔女（街机版）
东方幻想魔录～祭
从里到外的萌！东方系列官方新角色醒目！
东方最新官方漫画『东方铃奈庵』简评
"兄贵"与二次元的"哲♂学"缘分
王之降临！比利·海灵顿传奇
热播动画的超强势联动企划
解读吉宗纲纪与他的『Muv-luv』
本格军迷的萌系新番动画
闲谈『少女与战车』与战车道
杀戮×吸血鬼名作动画即将完结
『王立国教骑士团』纵横谈
人妖大叔的三法宝：虎牙、幼女、OK绷
渡边明夫与他的"渡边流"
请配合本期赠送纸巾使用
当NICO中出现TMA
久违的神猫来袭！纪念、八卦、炮轰三步走！
从业者要把妹，快去京阿尼！
从『加速世界』到『刀剑神域』的探索
狭缝间的原住民：川原砾和他的网游世界
3 小鸟游六花全身纸膜
4 中国原创同人海报x3
『Muv-luv』海报x1
2 小鸟游六花主题
高质量双层纸巾50张，
用法你们懂的！
1 2013年历两款随机获得：
东方幻想历4 Or 型月主题年历



左手和右手可以做很多事情，比如打开手机上的“二次元狂热”！

不用再为错过精彩新番和各种动漫游戏情报而后悔，不用再为电脑传资源到手机太麻烦而苦恼，也不用头疼于手机壁纸找不到喜欢的图，更不用怕找不到志同道合的动漫爱好者，二次元狂热的手机客户端可以让你随时随地穿越二次元世界！

精彩内容

资讯

二次元世界的新闻速递，在手机上就可以了解最近的新番和新周边动向，还可以了解二次元狂热出版物以及同人本的上市信息。

阅读

二次元狂热相关出版物的精华文章在手机上就可以看啦，还有杂志上没有的精彩评论感想文，还有各种轻小说重小说可以躲在被窝里偷偷看！

生活

身边的二次元相关打折和优惠消息，直接手机登陆官方网店购买二次元狂热相关刊物和周边，还有同人展会消息，直接用手机去看周末去哪面基吧！

视觉

精美的图片下载到手机，从同人插画到精选Cosplay图应有尽有，快来丰富手机相册的收藏吧！

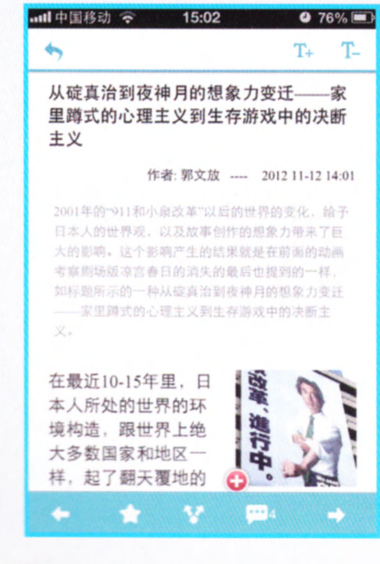
特别推荐

由新浪微漫画授权连载的漫画《那年那兔那些事儿》以及《2-13公寓》等。

评论和分享

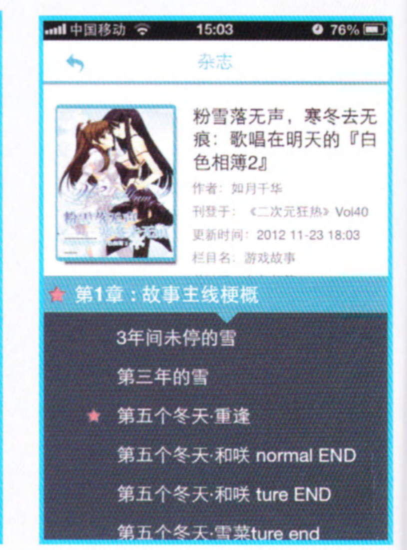
可以绑定新浪微博、腾讯微博和人人网账号，把看到的有趣二次元消息和美图通过微博分享给朋友！











安装方法：

●安卓：
在安卓手机上打开自带的“Google Play”或其他应用市场，搜索“二次元狂热”，在搜索结果中点击“二次元狂热”进入安装页面，点击下载（或安装），应用就会自动下载并安装到您的手机上。

●苹果：
打开电脑上安装的iTunes，在iTunes Store的搜索框中输入“二次元狂热”并搜索，进入“二次元狂热”客户端的页面进行下载，下载好后将iphone或Touch连接到电脑进行同步

（安装文件已经收录在本期光盘中）

征稿启事

我们手机的所有栏目都可以投稿，从评论到小说到cos照片……也欢迎主催和商家联系我们免费发布消息。

请发邮件到：jediliao@gmail.com



二次元狂热

2012 年 12 月号 / 总第 50 期

本期封面作者：november
本期封底作者：Stari

二次元狂热工作室制作
发行热线：(010)64484866
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com
通信地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
（收件人：邮购部）邮编：100086
出版日期：每月 5 日（2008 年 9 月创）
零售价 :25 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及 Demo 光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

二次元狂热 版权相关声明

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～





首席网络合作媒体

合作同人社团



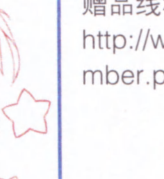






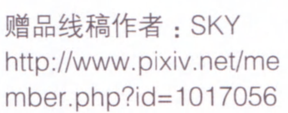






赠品线稿作者：SKY
http://www.pixiv.net/member.php?id=1017056

光盘目录





Contents 2012.12

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，把回函娘发到北京市 100086 信箱 82 分箱（收件人：邮购部）邮编：100086
2，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@gmail.com（不用按格式填也可以哟～）
3，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言

▼图 KD

要说最近最大的事儿，可能就得算『EVA 新剧场版 Q』的首映了吧。不少圈内的朋友都组团到岛国去赶了一次时髦，在那边的秋叶番自然也没有错过这个机会。近期我们会准备相关情报和报道，大家不妨期待一下。

另外从本期开始，读者调查表终于改版了，希望大家留意，同时欢迎用电子邮件发调查表以及关注我们的微博～



51 期封面作者：真 A，出自『Through the Looking-glass』（个人本）
51 期封底作者：真 A，出自『Through the Looking-glass』（个人本）

[特别福利]



由于大家都知道的原因，本期邮箱也被刷了一遍。于是废话少说，第二抽奖（奖品为『化物语』中的八九寺真宵手办），开奖了～

由小黑的黑之右手抽到的得主是 深圳市罗湖区 的 薛梓婧 同学！请这位同学看到本期内容后联系我们的邮箱，并加入官方 QQ 群（群号：234680289）来报道，以便我们确认。

为了感谢大家的厚爱，本期继续再来一发抽奖～（好像上期也说过这样的话，其实只是想借机派送而已吧！）同样是只要发回函就有参与机会。本次奖品是 NitroPlus 的招牌人物索尼子哦～（奖品依旧由 E2046 提供）

[征集更新志愿者，大家一起来当编辑！]



二次元狂热的 IOS 以及安卓客户端是一款完全免费下载和使用的 APP，在此向广大读者更新 APP 文章和图片的更新志愿者，只需每天花一点时间用电脑登陆后台转载更新若干条文章或图片，就可以免费获得编辑部寄出的书或者礼物哟～当然也欢迎能自己写评论、小说和翻译日站资讯的志愿者，会得到更多的回报～有兴趣的请将自己的联系方法比如 QQ 号码等发到 jediliao@gmail.com

[寄语选登]

林龙飞 广州海珠 性别：男
E-mail:13640219764@139.com

我觉得我还有好多好多话想要说，但是话太多堵住了胸口，现在的我写着写着就有一点想哭的冲动。你们及二次元伴我走过了迄今为止人生中最坎坷曲折的阶段，我发自内心的感谢你们，三年说长不长，说短不短，但这三年我与河蟹子一起成长了起来，亲眼见证了河蟹子的姿态的不断变化，现在的沟是假的吧恩一定是这样的……偷偷的成长了什么的叔叔可是不承认的哟～～啊…跑题了…

：沟必然不是假的啊！存在即合理嘛（虽然没说不是挤的！）

呵呵 重庆九龙坡 性别：女
QQ：714994661

坐等 40 周年的那一天

：那时候 JEDI 大概就百岁高寿了。（误

李康 福建厦门 男

四年了，想想四年前买第一本的时候还想这是冬『动基』的主编新办的杂志，就看看吧。想不到一看就是四年。四年可以让人疯狂也可以让人成长。一本一本走来，『二次元狂热』也已经越来越成熟了，从原来的中二少年变本加厉地成了如今的专业技术宅，杂志里对二次元的热爱也越来越纯炼。这是感情的身故哈，就像"恨到深处方是爱"。希望小编们在这浮躁的社会里，保持着勇敢，单纯的心，继续为读者们带来一本本精彩的杂志。

：这位童鞋写得很动情，把 2DM 比作中二的想法也很有趣，不过"恨到深处方是爱"是怎么回事……



任志明 男 辽宁沈阳
QQ：546470731

作为一枚平凡的阿宅（伪），一生中有两种不会：这也不会，那也不会……
不会画河蟹子，手也不巧，纸膜也做不成（我能告诉你是舍不得剪吗）？也不是技术宅，至于 cosplay 还是让萌妹子比较有爱，吾辈性格内向诚实话少，对于就不多说了，有照片为证。
我能告诉您这是活生生的炫耀吗？
to 河蟹子：集齐 48 期能实现虾米？？？

：能让你出现在河蟹子的相谈室，附带效果是可以召唤出一只 JEDI 哦～

朱坤宁 女 上海

我还是很果断的叫报亭阿姨给我留了一份『二次元狂热』。

上次 10 月轮到我去买『青年文摘』，我看到 45 页对"节操"一词的解释，把『二色蝶』中的灵梦搬出来了，在那样鲜红的国旗封面的书中出现我大东方的一份子，这就说明了东方无处不在，甚至已经打入了内部组织……

：初看真觉得碉堡了，但转念一想我们也早认识坤哥和马亲王这样亲民的存在了嘛，文化杂志编辑对 ACG 和同人有些了解也不奇怪，况且也可能是编辑摘到一篇阿宅的文章嘛。啥时候能在教科书上看到东方角色才算是胜利啦！

绯烟 女 四川简阳

自从涨价后，每期都在期待赠品会是什么，希望在保持纸模和海报的基础上，可以有各类有趣的东西。像杂志以前送的卡套，书套，挂饰，另类小书签，小本子，卡片，徽章（什么时候送送钢炼标志 EVA 中 NERV 标志的吧）。还有其他同类杂志的赠品，简易收纳盒，扑克牌，友人帐，2DM 也可看看动漫里有木有类似的可以送。袖章，文件夹，扇子，饭盒，碟包，相册，卡贴，日历什么的最有爱了，还有眼罩，口罩……

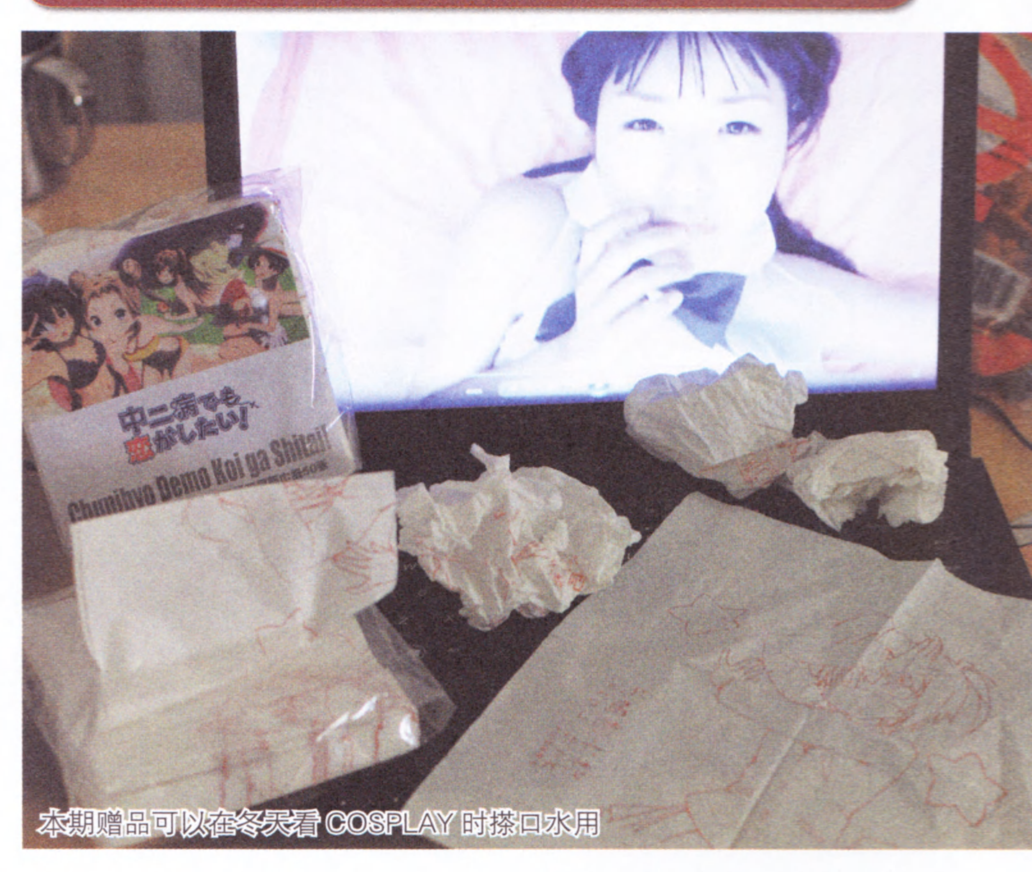
可以问问为什么二次元音乐已经很久没出了？似乎停刊了还是在为改版而蓄力，抑或变成季刊了？

：关于赠品想法是可以多种多样的，感谢童鞋的建议。其实咱们这几期的赠品大家可以看出共同点，(不是节操哦！) 都是很注重实用性的！！比如 47 期的 EVA 头巾，中午做饭的时候现在编辑部的同学们就会套在头上遮住头发……至于这期的赠品，哼哼，更不用说了吧！

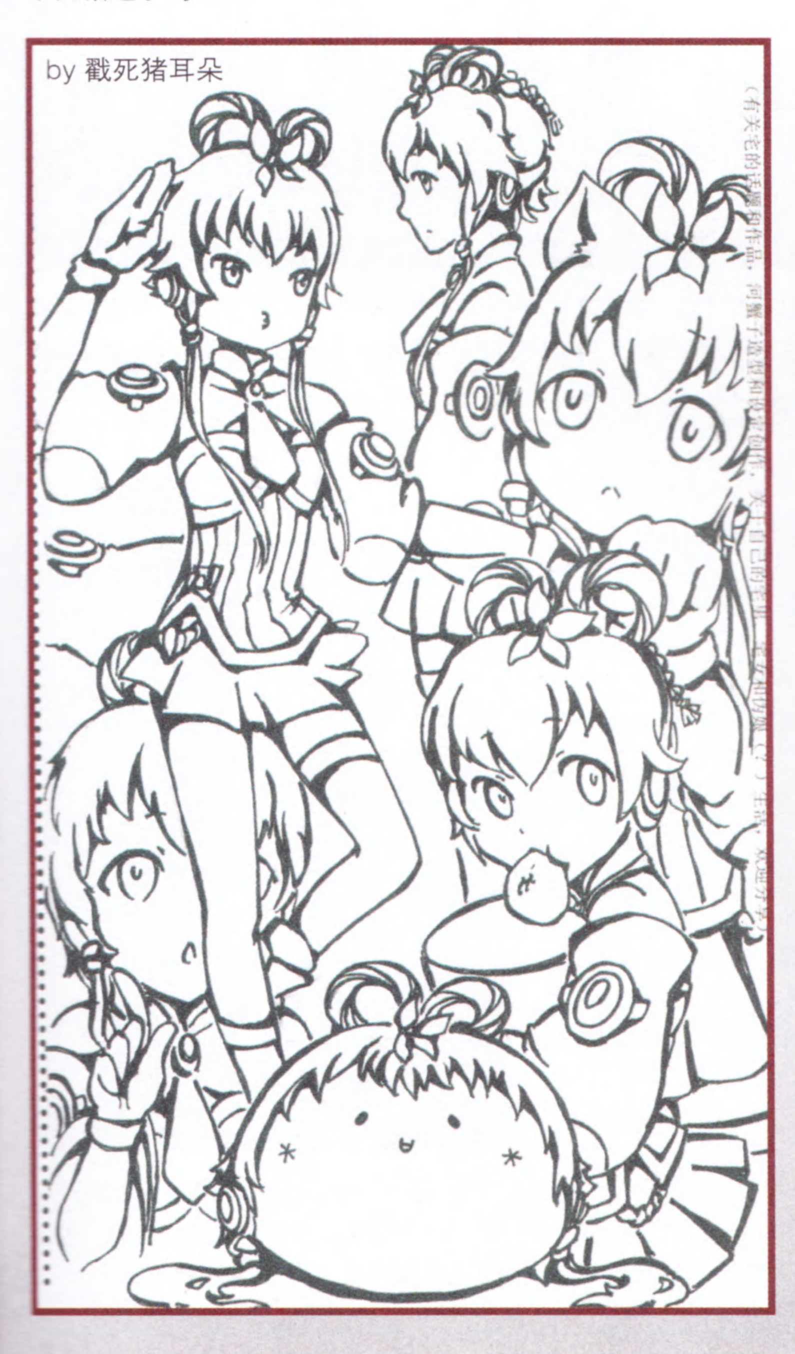
至于二次元音乐，大概你看到这段文字的时候最新一期杂志已经上市了，不要错过了哟～

[更正启事]

49 期第 35 页下方插图出品社团应为"萌姬联盟"而非"猛击联盟"，特此更正并致歉。



本期赠品可以在冬天看 COSPLAY 时搽口水用


by 戳死猪耳朵

【展会宣传】

从本期开始，二次元狂热的编辑或当地发行会前往各地同人展与读者直接面基哟～同时也欢迎各地诚信可靠的同人展会联系我们进行合作。请发邮件到 jediliao@gmail.com



Real Onion News in 3D World

蛋疼囧新闻

文 / 责编 / Jedi

【王♂之降临】比利·海灵顿个人秀 in China 各档座席福利详解

【王♂之降临】比利·海灵顿个人秀 in China 的入场 T 恤已经开卖了，入场 T 恤刚一开售，线上线下的预定就相当踊跃。本次活动将有摔跤表演、访谈、互动游戏、太股达人、哲学演讲等等丰富的内容呈现，务求 90 分钟的活动让你度过难忘、欢娱的一夜。很多有兴趣朋友对三个等席门票对应的不同福利不甚了解，今天在这里具体说说看吧！

VIP 席：狂热者首选。

作为本次活动入场 T 恤价值最高的一档，VIP 的价值绝对不在其价格之下。除了是剧院里最好的坐席，最佳的观赏效果外，而且 T 恤的印花工艺为烫金丝印，区别于其他的档次 T 恤，VIP 席的朋友还将在个人秀结束后上台与兄贵签名，握手和合影留念！（主办将为每一位 VIP 赠送本次活动的官方大海报，大家可以让兄贵签名完裱装起来挂家里哦，绝对有留念的价值）兄贵零距离接触的绝对机会，你值得拥有。

二等席：互动最强

二等席是本次活动设置数量最多的席位，究竟会有什么福利呢?

所有二等席入场者的 T 恤印花采用烫银丝印，区别于三等席位哦，而且都将获得多♂用♂途毛巾一条。至于这个‘多’用途是怎么用相信大家都了然于♂胸，我们就不再赘述。另外本次个人秀的所有互动游戏都将在二等席中抽取，而且互动游戏不会少于 3 个哦。

三等席：感受气氛

三等席是这次个人秀的末席，嗯……写作三等读作酱油席。当然，无论是上海还是广州站，场地的空间都安排的相当合理，是完全不会出现看不到舞台的情况的。因此三等席依然是获得哲♂学熏陶的好选择。

如对活动有更多的疑问或有进一步的兴趣，欢迎到源子文化微博留言，帐号 @ 源子文化，订票淘宝：http://tuzizhizhi.taobao.com

那么，让我们现场见！

王之降临

Billy Herrington

individual show in china 2013

2012年 12月30日 广州站 黄花岗剧院 19:00

剧院地址：越秀区先烈中路96号(近黄花岗公园)

2013年 1月1日 上海站 上海商城剧院 18:00

剧院地址：静安区南京西路1357号上海商城内（近西康路）

入场凭证

ticket

空耳♂教学 太股♂达人 摔跤♂示范 互动♂游戏 互动♂访谈 哲学♂演讲 亲密♂接触

Emperor Advent

这次入场T恤共分三档座席

首先是VIP席——VIP席位将设有专场签名握手会，并可参加VIP与王大合照，前排的位置，将让你能看清全场任一细节！680的价格，实在是诚意满满！

一般席的T恤价格是480元，本次活动的各种游戏的参与者，都将在480元T恤价位段中抽取。另外一般席的观众都将获赠特别纪念品，多用途毛巾一条。

特价席——200元特价席将会安排在会场的二楼观看这次王的布道。

现场凭T恤中附属的吊卡按号落座。

购票淘宝地址：http://tuzizhizhi.taobao.com 新浪微博：@源子文化

主办单位：源子文化

协办单位：

合作媒体：二次元 梦城 动漫频道 漫域

购票热线：8620-87562998 购票详情请参询源子官网：WWW.YZ.GZ.CN

谁攻谁受，舞城王太郎 × 大暮维人的新作漫画开始连载



许久没有新作的漫画家大暮维人在近日传出好消息，12 月 19 日发售的『Ultra Jump』2013 年 1 月号将会刊登他与舞城王太郎合作的新作。官方并没有透露过多的新连载的详细内容，不过可知的是小说家舞城王太郎将负责故事的原案，大暮维人则负责绘画。

舞城王太郎是一位不曾公开学历以及职业的神秘作者，就连获得过的三岛由纪夫赏也是缺席受赏。其处女作『烟、土或食物』曾获得日本推理小说第十九次梅菲斯特奖，其后发表了诸多名作。而以工口漫出道，有着『天上天下』、『飞轮少年』等名作的大暮维人也是位知名漫画家。但大暮维人曾被人指责故事性有问题，剧情差等缺陷，而舞城王太郎在最近所写的 JOJO 官方小说里使用了自己画的插画，更是叫人一口老血。所以舞城王太郎 × 大暮维人这个搭档可以说正好互补——如果是前者的作画加上后者写的故事，不知道多少读者会转头去找块豆腐撞死呢。

催泪弹投下，剧场版『我们仍未知道那天所看见的花的名字。』预订 2013 年夏公映



2011 年春天放松的 TV 动画『あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。（我们仍未知道那天所看见的花的名字。）』将制作剧场版，并预订于 2013 年夏公映。为宣传该作，官方进行了一系列的周边活动，如卖秩父市的主题车票，在秩父市的烟火晚会燃放主题焰火等等，不过这些活动总让人觉得是不是有哪里不太对。剧场版的预先发售票也将在 12 月 1 日至 3 日发售。

『我们仍未知道那天所看见的花的名字。』是由 Aniplex、富士电视台及 A-1 Pictures 于 2010 年 12 月启动的，名为“ANOHANA PROJECT”的原创动画企划。其监督、剧本和人物设定均出自『龙与虎』的制作组，并自 2011 年 3 月号起由剧本作者冈田麿里在月刊『DA VINCI』进行小说连载。舞台设定位于埼玉县西边的秩父市，出现不少真实场景以及建筑，该市更成为剧场版的主要宣传对象。

>>路西法大人再次降临，『女装山脉』续作登场

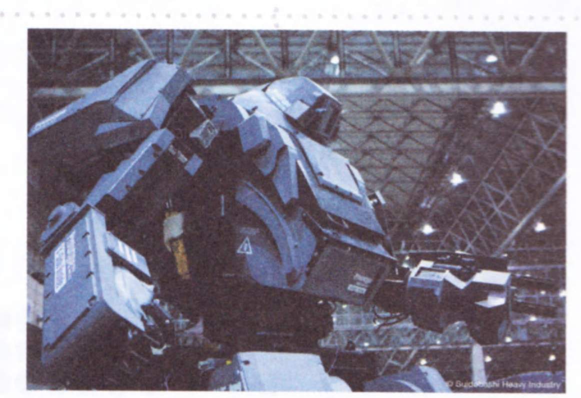
游戏制作公司脑内彼女于2011年6月发售的工口GAL『女装山脉』如今开始制作续作。『女装山脉』是以女装村庄为舞台的作品，“女主角”三人全是伪娘。而继承了这一作品故事的续作标题为『女装海峡』，不用问这又是可爱的男孩子的故事了。原画为あおぎりぺんた，此人以擅长画伪娘著称，在P站也有挂号，主要作品为『こいとれ ～REN-AI TRAINING～』、『女装山脉』等。剧本和前作相同由西田一和芳井一所作。『女装海峡』预定在2013年春天发售，路西法大人明年又要忙着收割灵魂了。

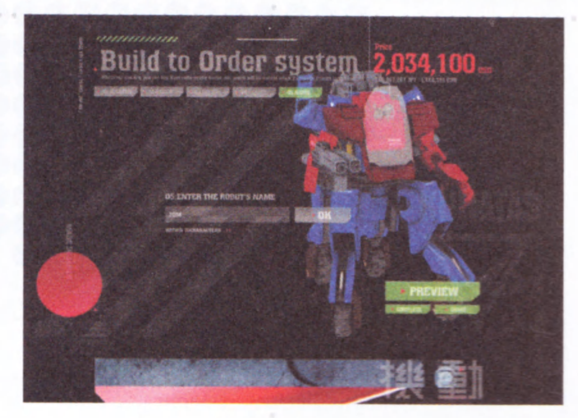


>>巨大机器人登场！高达现世不再是梦

东京日本科学未来馆将于12月1、2日举办DIY大会“Maker Faire Tokyo 2012”。在大会上展出来自水道桥重工的巨大机器人“クラタス（KURATAS）”并举办试乘会。该机器人高达4米，由人进入驾驶舱来进行实际操作，试乘由KURATAS的制作开发者仓田光吾郎和吉崎航在DEMO展示会的时候进行抽选，不知道届时获得资格的幸运儿是不是也有着开高达的梦想呢。

来自水道桥重工的仓田光吾郎1973年生于东京都，职业是“现代美术家”，而出生于1985年的吉崎航则来自奈良先端大学情报科学研究科，当艺术家碰上技术宅诞生出来的就是这架机器人了。水道桥重工上还有量产型KURATAS的购买页面，各种零散配件全加在一起售价高达200万美元……日本的科技树在这些人的推动下是妥妥长歪了吧……





>>节操又掉了一地！脱衣卡片游戏登陆PSV

Compile Heart于10月底曾公布了一款名为『限界凸騎 モンスターモンピース（极限凸骑 怪物卡片对决）』的PSV游戏，类型为美少女怪物卡片对战。该作使用了多达50人以上的画师阵容，更有下田麻美、沼仓爱美、藤田咲、生天目仁美等大牌CV加盟，吸引了不少百万亚瑟王等同类作品粉丝的注目。不过近日公开的一部游戏试玩动画则让节操掉了一地，视频中各种触摸摩擦、连戳带捏不由得让人联想到当初宣传中的“灵活运用VITA的触摸和摇晃机能，可以用手互动”并且有脱衣要素的真相，实在是让人无法直视。本作预订发售日为2013年1月24日，借用电击PS上的一句话“世の绅士の诸君、ご期待あれ！”

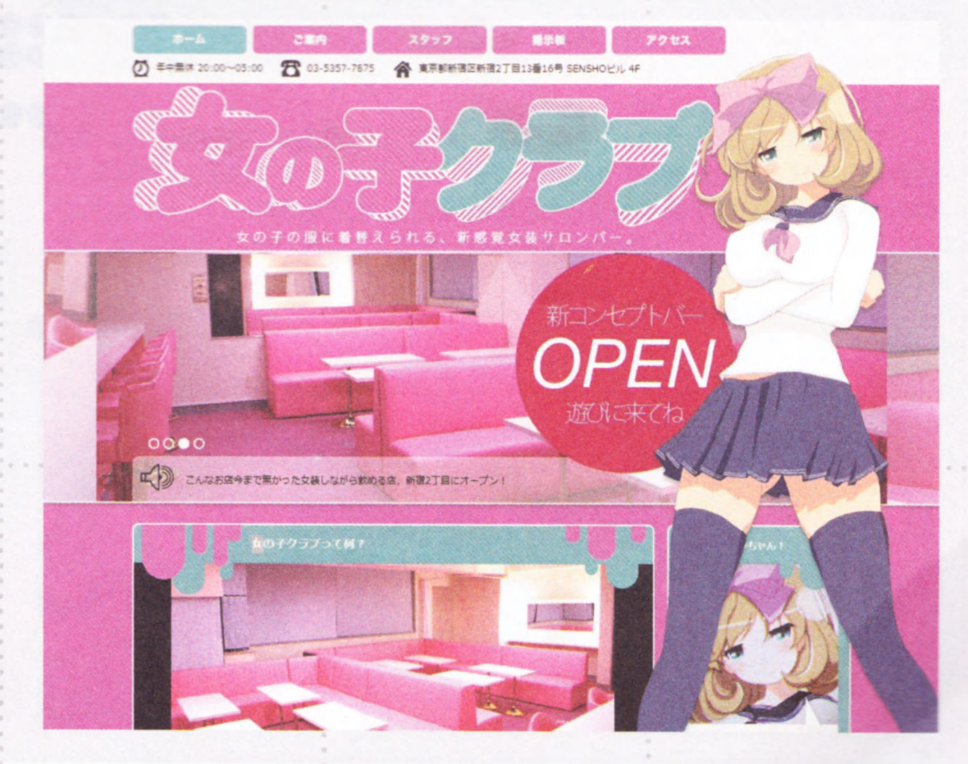




>>当伪娘已成潮流——女娘俱乐部在东京开张

在日本东京都新宿区开办了一家女装俱乐部，店内从换衣服的空间，到COSPLAY服装、假发以及化妆工具等全部具备，号称空着手也能享受女装的乐趣。并且会招待非女装的男性和女性，正所谓“有兴趣的话就能轻松愉快地参加沙龙呢”。

“女孩俱乐部”的票价为女性（包含女装顾客）2000日元，男性3000日元，女装的顾客在入店时如果没穿着女装的话需要注意这一点。而店家的Q&A还写下了无须提前预约、女装爱好者无须自带女装、可以自带洋装、不会收取换装费、不喝酒也有茶饮料等注意事项。不过着重说明了一点就是20岁以下不得入店，看来想当伪娘也要等成年了才行啊。



INFO

游戏名：夏の終わりのニルヴァーナ（夏末的涅槃）
公司：Pajama Soft
企画、监督：大野哲也
原画：大野哲也，杏奈月（SD 原画）
剧本：亜麻矢幹（まろにぃ）
音乐：I've(BGM)，solfa(主題歌)
发售日：2013 年 01 月 25 日

睡衣社时隔两年的新作今冬降临

负罪的安魂曲

『夏の終わりのニルヴァーナ』

■文 / 如月千华 ■责编 / jedi ■美编 / 迷梦

STORY

身份不明的主人公カルマ拥有看破对方谎言，窥视他人过去的境遇和相关记忆的能力，为了惩罚拥有各自罪责的少女们，他被送到一所京都城郊的学校——耶麻代学院。在这里迎接他的是四位失去了记忆的少女。

一心寻死的美羽夜，背负着诞生之罪的那由，拒绝了世界的玲亜，没能拯救所爱之人的ノノ……与她们一同度过的平稳而舒适，飘渺而虚伪的校园生活，便是赐予身怀罪责的灵魂们最后的缓刑期，同时也是对カルマ本人的考验。

在青梅竹马的少女久远的陪同下，カルマ必须直面自己的使命。负罪的灵魂究竟应该轮回转生，还是应该坠下地狱……一切的裁决都掌握在カルマ手中。而カルマ被委任如此重责的原因又是什么呢?





CHARATER

Kuon

久远	身高：153cm
CV：小鸟居夕花	体重：43kg
生日：不明	三围：B78/W53/H81

长久的时光中一直陪伴着主人公カルマ的青梅竹马。遏制カルマ的暴走，对カルマ说教和吐槽都是她的“职责”。而看到カルマ和其他女孩子在一起又会嫉妒怄气。她的一切行动都是以カルマ为中心，对カルマ表现出十分强烈的献身精神。她对甜食十分热爱，自己做的料理都甜到极点，普通人无法入口。而对她她来说胸围大小是一大禁区，一旦提到可能会被臭骂一顿……

在设计她的时候，制作者有意强调了少女风味的特点，给人的印象便是古风大和抚子。



Tachibana Mihaya

橘 美羽夜　身高：163cm
CV：夏野こおり　体重：50kg
生日：9月15日　三围：B93/W59/H86

身材高挑的黑发少女，认为自己受到诅咒，常常说出消极厌世的话，不苟言笑。总是面无表情，看上去很冷淡，让人感觉不出在想些什么。不过在被卷入各种骚乱的时候也不见她反抗，反而是很顺应自然，说不清自己也乐在其中呢。而且时不时也会做出尖锐的吐槽，能看出她对周围的人也有兴趣。

黑色长直发+齐头帘的经典组合，再加上言行很平稳宁静，使她与久远一样具有大和抚子的要素。不过头上巨大的蝴蝶结倒是给出一种很气派的感觉。

Kisaragi Nayu

如月 那由　身高：146cm
CV：不破弥莉亚　体重：40kg
生日：3月6日　三围：B76/W50/H77

身材娇小，活泼开朗，时时刻刻都充满朝气。很喜欢运动身体，经常来回奔走，但实际上运动神经并不算好。身体耐力也不足，做了激烈运动马上就会歇菜。即便如此，与カルマ等人一起的热热闹闹的每一天让她充满了喜悦和期待，经常引起躁动把周围卷入其中，在众人中间是典型的麻烦制造机和活跃气氛的专家。她给人一种喜欢唧唧喳喳的元气妹的印象，为了表现她的动感，设计的时候把她的头发向上绑了起来，成了现在这样的双羊角辫。



Kujouin Leia

九条院 玲亚　身高：158cm
CV：三代眞子　体重：52kg
生日：5月23日　三围：B91/W62/H87

自尊心很强，尽量避免着与他人交流的少女，不过有时候也会不小心自己插入他人的话题，感觉她的防线并不紧密。她的言行举止让人认为她是出身于有身份地位的家庭，但由于本人没有记忆所以也无法断定。与主人公カルマ相遇的时候因为一场“小意外”而被他占了便宜，所以对称呼他为变态，并一直怀恨在心，每次碰面都对其充满鄙夷。

金色双辫傲娇，这样的形象在睡衣社的作品中可以说充满了既视感，连制作人大野哲也都坦白自己的作品里总是见到……



Nono

ノノ　身高：154cm
声：桐谷华　体重：45kg
生日：1月30日　三围：B86/W56/H81

不知道怀疑他人的不谙世事的纯真少女。对任何事情对兴致勃勃，但并不能理解自己的境遇，言行也体现出幼稚之感。运动神经超强，充满了野性，同时记忆能力又明显高人一筹，感觉是个很不可思议的少女——不过最不可思议的是她从来不穿小裤裤……她为了寻找过去被她称为“主人”的人而四处奔走，目前则把玲亚称呼为“主人”对其纠缠不放。

制作人大野氏在介绍她的时候指出头上巨大的缎带就是她的关键点，并且特意点出了“狗耳”这一词，于是大家都能猜到了吧。



COMMENT

至今创造了『プリンセスうぃっちぃず』、『プリズム・アーク』等名作的睡衣社（Pajama Soft）在前日终于公开了两年不见的新作。这部名为『夏の終わりのニルヴァーナ』的作品一改过去几年让睡衣社越陷越深的魔法和西式幻想题材，展现出一股清新的现代风格。不过从目前的资料看来该作也并非完全写实或轻松之作，首先游戏标题中的“ニルヴァーナ”一词实为佛教用语中的“涅槃”之意，而游戏LOGO和官网画面上还随处可见的彼岸花图案，也无不让人联想到死亡……这些都预示着故事的话题会相对沉重。而故事内容和人物情报也的确体现出该作并非是一般的日常废萌剧。特别是“负罪的女主角们”这样的设定，多多少少会让人联想到从去年开始打出名气的『灰色果实』等系列作。不过由于睡衣社的作品一直以来都兼程着“温馨搞笑”的传统，想必本作对“罪责”的描写并不会有『灰色』系列那么残酷和充满狂气，或许更适合比较轻口的玩家。

值得注意的是，主人公的身份和来历，以及青梅竹马久远的身份等等一般作品都会最先公开的信息，睡衣社竟然完全没有讲解的意思。就让我们期待一下这款将在寒冬中到来的夏末物语，会为我们展现一个怎样的赎罪与裁决的故事吧。▲

Re：birth colony -Lost azurite-

名称	Re：birth colony -Lost azurite-
剧本	森崎亮人
原画	浅海朝美
音乐	miyaji、Barbarian On The Groove
发售日期	2012年9月28日
推荐度	8
画面	8
剧情	8
音乐	8
体会	8
其他	8

■文／沉睡的冰 ■责编／如月千华、jedi ■美编／迷梦

本作恐怕是9月底出品游戏中最冷门的一部，但却是表现最好的作品之一。说它冷门，是因为无论是公司还是作者知名度都平平。あっぷりけ，作为あかべぇそふとつぅ（AB2）旗下的子公司，一直都平平淡淡地过日子，直到2010年发售『黄昏のシンセミア』后才广为人知；而作者森崎亮人的受关注度就更少，虽然写过不少剧本，但并没有太出名的作品，当然，这并不代表他没写过好的剧本。"あっぷりけ－妹－"，曾经从属于あっぷりけ，今年被并入AB2最新子公司あかべぇそふとすりぃ（AB3）就出过一个好作品，便是由森崎亮人执笔的『フェイクアズール・アーコロジー』（以下简称FA）。森崎亮人通过与世隔绝的生态城市这一特殊的背景，构筑了表达人们冲破牢笼的意愿以及对外部世界的憧憬的"飞天"故事。虽然关注度不高，但是富有魅力的人物和精彩的剧情依旧获得玩家的好评。

随着"あっぷりけ －妹－"的消失，就在笔者对后续作没了念想，并对这个有意思的世界观感到惋惜之时，却惊喜地发现あっぷりけ的新作『Re：birth colony -Lost azurite-』（以下简称Rebirth）竟然延续了FA的世界观；而且从体验版里看出，虽然Rebirth的剧情和FA并没有必然联系，但是时间轴处于FA之后，且出现了和FA有关系的女主角。可以说Rebirth就是续作一般的存在。

可以说笔者最初是以难以掩饰的激动去对待这个新作的。只是随着故事不断深入，笔者的心情却渐渐平复了下来。





说到原画，我们又见到了一位老熟人：浅海朝美。作为AB2常用画师之一，浅海朝美的实力当然没啥好质疑。这次的画风延续了笔者之前写过简评文的『揺り籠より天使まで』，所以对比前一作FA，质量自然有相当的提高：人物的肌肤更富质感，也更立体化；背景也更加精细，让我们对"生态城市"有了比前一作更深的印象。另外，作为看过FA的人，笔者对女主角人设的进步很是认可。Rebirth的女主角中除了ノイエ的胸部比例有点"超标"之外，基本上都比FA的女主角看着更"顺眼"，这大概和浅海朝美对人物肌肤质感的强化有关系；另外脸型的圆润化处理也让女主角们看上去可爱多了几分。

音乐方面，Rebirth的BGM比FA的多了几分凝重和神秘感，因为Rebirth的故事对比FA多了几分沉重和压抑；而OP也是如此，虽然和前一作一样是由Barbarian On The Groove，但同样比前一作多了几分阴郁，少了几分阳光。











剧情和人物
Plot and Figure

人类经历天地大灾变并不是个稀罕的体裁，但这类剧本最大亮点并非灾难本身，而是关于人类求生之道的描述。本作世界观始于FA，讲述地球500年前挨了一场流星雨之后地表生态尽毁，幸存者不得不住进自备生态循环系统的生态城（アーコロジー = arcology）避难，而这一住就是500年。500年后地球生态渐渐恢复正常，“闭关锁国”了500年的各生态城的居民有了走出牢笼面向广阔世界的意愿，但是哪怕主动打开住了500年的、对于大多数人而言的“安乐窝”的门扉谈何容易？

上一作的生态城市“天原”的人民甚至淡忘了“世界”的概念，尽享安逸祥和的生活，直到来自高科技生态城ステルングローブ的不速之客ライン・T・ミラー、爱称レティ的少女粗暴闯入后才让天原的人民知道外界的真相。而情况在Rebirth里却正好相反——500年来生态城市“水瓶座”的平静已经到了临界点，该城面临着要不在牢笼中内耗然后走向灭亡，要不激烈地冲破牢笼，释放内部矛盾，回归本属于自己的世界的抉择——虽然很多人都还没有这个意识。

而同时拥有“贵族的养子”和“犯罪团伙的二把手”身份的男主角竜胆蒼司，决不会意识到自己会是撬动整个水瓶座基石的关键人物。他没想到十多年前教会他黑客技术的“老师”、蓝发少女アズライト竟会引来ステルングローブ的技术员ノイエ的调查——明显以技术立家的ステルングローブ不是来搜刮电子科技人才，而是为更糟糕的事情而专门派人过来——进而让“水瓶座”以这么一种形式对外开放。

这个故事的主轴便是女主角之一アズライト，而且故事也一开始也为她做足了气氛渲染——一开始从冷冻睡眠仓里醒来，完全记不得十多年前和蒼司的经历，却拥有高超的黑客技术。然而除了在她本人路线之外，她基本上是一个“设定上”的重要人物，和蒼司没有过多的心路交融；所有路线里，“水瓶座”都爆发了同一场因アズライト而起的电子灾难，除了她之外的三条路线各解开了这场灾难背后的一部分线索，最终在她本人的路线里线索汇总，并揭示真相和最终结局。

这就是先前提到的让笔者“心情平复下来”的原因。老实说，笔者觉得这次森崎亮人有点偷懒。要知道在FA里，森崎亮人是设立了“冲出牢笼”的背景，然后通过不同女主角的路线来反映“冲出牢笼”的实际行动，所以整个故事充满了不确定性，吸引读者去发掘。而在Rebirth里，设立明确的“必然发生之事”很大程度上锁死了故事的发展，所有女主角都是在为アズライト“服务”，导致アズライト以外物路线里人物和故事描述多少有点生硬，毕竟她们路线的“主业”是为アズライト做铺垫。

总结
Summary

虽然有上述的问题，但在9月底出品故事方面普遍白开水的状况下，Rebirth的故事情节还是充满了跌宕起伏，是喜欢少年少女的科幻冒险故事的朋友不应错过的一作。不过事先提醒一下，这部作品的遣词造句比较绕，导致该剧本的理解难度比同期其他剧本都要高，所以要有一定的心理准备和更多的阅读时间。▲



■文 / 大山同学 ■责编 / 如月千华、jedi ■美编 / 迷梦

名称	追奏のオーグメント
公司	地雷 soft
剧本	丸山刚
原画	雛咲
音乐	丸山刚
发售日期	2012 年 9 月 14 日
推荐度	8
画面	9
剧情	7.5
音乐	8
体会	8
其他	8





随着网络的普及、娱乐的丰富以及结婚条件的越发苛刻，越来越多的人主动或被动地选择了清闲自在的单身生活。然而随着年纪增长，看着亲朋好友一个个儿孙满堂过着热闹的每一天，往日享受的清闲是否会变成悔意，平淡自在的人生又是否充满了遗憾呢？

『追奏のオーグメント』描写的就是一个因得过且过结果八十多岁还是单身的男主角河嶋秀弥在死神オーグメント的帮助下回到 60 年前寻回失落的青春的故事。

提到本作，首先不得不提的是制作公司地雷ソフト。相信不用笔者说明大家都知道在游戏界“地雷”是什么意思，因此一间叫地雷ソフト的新公司就很自然地成为了话题。在游戏正式发售前，2ch 上本作相关的讨论串里几乎全是对公司名的调侃。从公司名出发，玩家们对作为公司处女作的本作的期待也是“神渣二择”——要么来个神作，要么来个彻底的地雷，千万别搞成半吊子。不过可惜的是，最终本作还是没能完全回应玩家的期待，落到了普通良作的分类里。

游戏的原画是雛咲，相信有接触过 Mink 社作品的朋友都不会陌生。多年锤炼出的圆润画风所诞生的角色给人的感觉用一个字来形容就是“软”——丰满而不显肥，柔滑而不显弱，娇而不媚，反正就是“看上去手感很好”（喂）。笔者一开始会注意本作也是由于很喜欢雛咲的画风。和在 Mink 社时相比，雛咲在本作里线条变得更柔，人物表情也丰富了许多，在表现一些比较强烈的情绪时还大胆地用上了漫画风格的夸张表现，没有很多萌系画师那种刻板的感觉，因此无论是 CG 还是立绘，对玩家的眼睛来说都是一种享受。往极端了说，本作光是雛咲的绘画就有一玩的价值。

剧本和音乐由丸山刚一个人全包了（实际上他担当了本作制作组的大部分职位）。由











一个人同时负责音乐和剧本的情况在 Galgame 界并不算罕见，其中某几位还混得风生水起小有名气。不过丸山刚与那几个人相比有一点最大的不同——他是个超级喜欢荤段子的吐槽达人。在他描写的剧本中，男主角河嶋秀弥是一个张口不是荤段子就是装笨，明明 10 秒能说完的事他能给扯上 10 分钟的“怪人”。游戏的日常部分基本就是以男主角与其它角色之间的装笨吐槽为主轴展开的。尤其是男主角与基友小林庆太之间的相声表演简直像呼吸一样自然，令人忍俊不禁之余不得不佩服丸山刚在吐槽描写上的功力。只看日常部分的话，毫无疑问本作是吐槽系的 NO.1。但可惜的是不知道是由于笔力不足还是时间不足还是资金不足，本作的个人线表现实在是差强人意。三条个人线剧本不仅短，而且展开非常牵强，给人一种“为了使用轮回这个设定而强行追加新设定”的感觉。然而你要说差吧又不算很差，反正就是两个字：微妙。

与日常超强但个人线超微妙的剧本相比，丸山刚在音乐部分的表现就稳定多了。无论是标题音乐、剧中 BGM 还是 OP 和 ED 都很好地统一在作品的大氛围之中。BGM 使用的时机也拿捏得很好，没有出现音乐与场景格格不入的情况。其中用作标题音乐与序章 BGM 的『Reverse』在静谧中掺着些许失意，很好地表达出老年秀弥那种生活安泰但却充满遗憾的心情。而『Reach the sky』把柔和的钢琴曲用在激烈冲突的场景里，反而带出一种混杂了悲伤、无奈但又仅存希望的复杂感受。如果说画面是本作的最大卖点，那音乐可以算是第二大卖点。

虽然本作剧本缺陷明显，但角色刻画却是可圈可点。丸山刚并没有走模版式萌系角色路线，而是充分活用自己善于吐槽的特点创造出一批个性奇特古怪但给人的感觉却非常自然的角色。无论是天然自我的蓉子、面瘫腹黑的菜实、还是不吐槽会死星人的庆太，明明都是怪人，但在游戏里却完全不觉得他们的行动有什么不合理。此外声优的热演也是本作角色能成功的关键，尤其是基友小林庆太的 CV，那表现简直是超水准。印象中在批评空间和 2ch 上都对基友角色的 CV 有极高评价的 Galgame 这还是第一个。当然女性角色的 CV 表现也是上佳的，只是和庆太一比总要逊色几分（笑）。男主角在个人线中的表现不是很稳定。在诗帆线里男主角是一个有 80 年生活经验的成熟男性，但在菜实线里却完全是一个天真的高中生，而这也成为了个人线评价不好的原因之一。

既然公司名叫地雷ソフト，那不埋点雷又怎么说得过去？事实上丸山刚也的确没有辱没这个捏它满载的公司名，毫不客气地在三个女主角的个人线里投放了足以让部分人退避三舍的“雷人”要素——强 X、跟踪狂、诱拐、血腥——从日常部分完全想象不到的元素在个人线里都会突然跳出来。当然从笔者的角度看，这些元素一部分是剧本表现的需要，一部分是为了使用轮回设定而强加上去的，本意都应该不是为了去雷人。但不管怎么说，对一部分玩家来说这些元素足够让他们掰盘了。因此笔者在此也友情提醒一下，如果你是处什么厨或者无法接受小圆脸第三话的展开的话，还是无视掉本作比较好。

总的来说，作为一间公司的处女作，这是一部令人有点惊喜但又有不少遗憾的合格作品。它距离真正意义上的神作只有一两步的距离，却无法跨越过去。但无论如何这也是笔者在这几个月里唯一一部愉快地全破后还有心情再回顾一遍的作品。如果你喜欢看吐槽和荤段子，对剧情需要的重口元素又不是完全没有免疫力的话，不妨一试。▲



魅力百姬持刀袭来！

■提供／E2046 ■责编／如月千华、jedi ■美编／迷梦



信息
百姬
售价：RMB 804.46
VIP 价：RMB 748.15
产品编号：PF5790
系列：胧村正
高度：18.00 cm
重量：1.30 kg
部件数量：9　件
比例：1/8
涂装完成品版本：
http://www.e2046.com/product/16076
GK 白膜版本：
http://www.e2046.com/product/11859



百姬是动作 RPG 游戏『胧村正』中的女主，前不久 Gathering 推出相同系列提着 LED 变色灯笼的绀菊，精美逼真，大受欢迎，现在紧接着推出这款准备战斗的百姬涂装完成品，想必这次亦不会让大家失望吧！



造型是表现为百姬准备战斗的姿势，向前跃进，锁紧目标，拔剑而出，而且通过配件的替换，还可以完美展现出拔刀与持刀两种姿态，使动作还具有连贯性，十分动感，观赏性大大增加。让人不禁联想到下一动作就是以剑斩向目标！眼神毫无畏惧，表现了百姬自信与力量，动作造型很流畅，高度还原了玩家熟悉的姿态，美丽轻盈，动作优美，还能恰到好处的表现了百姬的苗条身段，十分动人！





服装造型十分醒目，服饰精短搭配盔甲，色彩艳丽，花纹也非常精美！以及随动作摆动的衣袖，飘逸动感。这些小编就不多说了，因为都是高度还原游戏人物，装涂十分出色，无论是盔甲上层次感，还是随着人物而摆动的衣服以及袖子，细节都处理得很理想，纹理自然。武器也很是精致，极具质感！纤细美腿以及之上的绝对领域，优美曲线，加上简单靴子，动作优美而犀利！是不是也透着别样的性感撩人呢？（笑）



本作面向实属一大亮点，精致脸蛋上那水灵灵的咖啡色美丽双眸十分迷人，目光犀利，在全神贯注的专注表情下，点亮了整个白皙脸蛋，散发让人无法忽视的气息！在自然灵活动作下原人物神髓也得到了体现！双马尾色彩自然，纹理细致清晰，层次分明，虽然精短，但伴着人物整体动作，跳跃感十足！在游戏里，百姬也一定是这样：在奔跑跃进之时，这可爱双马尾就在身后一上一下随之跳跃，真心萌啊！搭配精致美丽花饰在两边，少女魅力就此展现！



整体来说，还原人物外型的同时，在表情，细节和神态上也做出了精准的还原，这点确实是这款作品最突出之处！还有，这里不得不特别说明一下这个展示台，是一个场景的再现，两个石头间，溪水流过，百姬正单脚越过，犹如将她在游戏中森林间的神速移动敏捷身手的姿态再现，威风凛凛，现场感十足！眼缘的各位就视自己荷包君承受能力而行吧！（笑）▲

Billy Herrington Individual show in China 2013

王要来中国啦！
现场学习哲♂学的好机会！

购票详情请参询源子文化官网：www.yz.gz.cn
12 月 30 日 广州站 黄花岗剧院 19:00
剧院地址：越秀区先烈中路 96 号（近黄花岗公园）
1 月 1 日 上海站 上海商城剧院 18:00
剧院地址：静安区南京西路 1357 号上海商城内（近西康路）
二次元狂热征集比利海灵顿专访问题，
请将问题发到 jediliao@gmail.com

如果被问及 niconico 动画中最红的男人是谁，也许你会想到某个 V 家 P、唱见歌手或是其他手握着数百万再生"战绩"的投稿者。然而我们不能忘记另一个人物的存在，那就是让 nico 厨们又爱又恨的"兄贵"比利·海灵顿。这个身形魁梧健硕的美国基佬片演员隔三岔五地跑上 nico 的综合榜单，甚至会冷不丁地出现在某些看似与他毫无关联的动画里让你防不胜防。与他相关的投稿数量过万，各种派生捏他更是五花八门，俨然成为了 nico 文化的重要组成部分，其影响力甚至已经渗透到了整个日本 ACG 领域。



Billy Herrington

比利·海灵顿 "兄贵"与二次元的"哲♂学"缘分

■文 / 流星棉花糖 ■责编 / 如月千华 JEDI ■美编 /ASKI



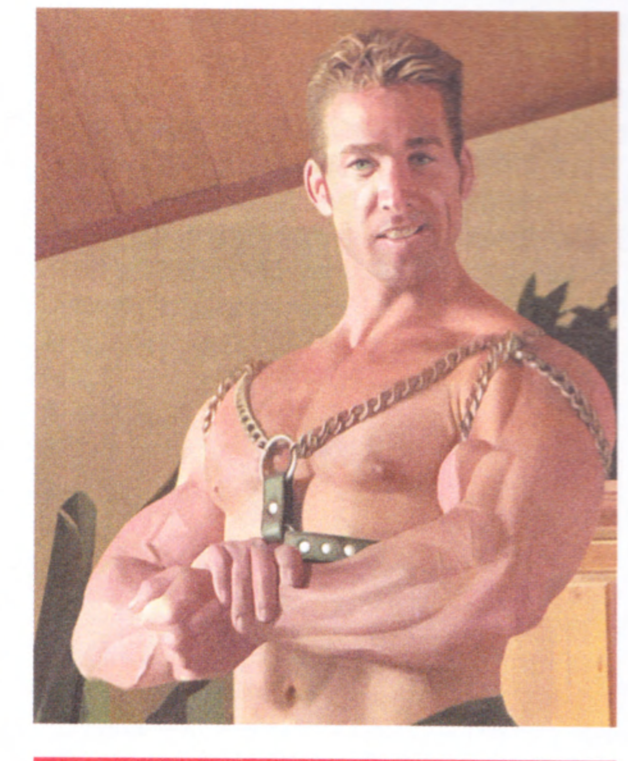
演艺经历

作为一个和 ACG 八竿子打不着边的人物，比利·海灵顿到底有多大的魅力，才能让二次元宅人们如此为之疯狂呢？我们不妨先"严肃"地了解一下兄贵的生平经历。1969 年生于纽约长岛的比利·海灵顿有一位身为空手道教练的父亲，他从未成年的时候便开始跟父亲学习空手道，从而练就一身肌肉发达的健美体魄。21 岁时父亲过世，比利便放弃了这项运动，并在 24 岁移居纽约后转向健美界发展。

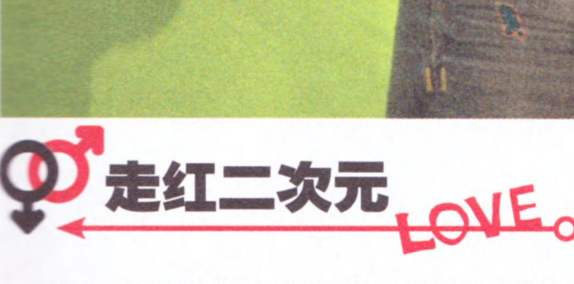
至于比利为何会成为一名同性性爱片的演员，这其中有一段戏剧性的经过。他的一个朋友自作主张地把他的某张裸体照片投稿到『花花女郎』杂志社，使他获得了该杂志评选的"当月真男人"的奖项和 500 美元奖金。这张被登上杂志的照片吸引了摄影师吉姆·法兰奇 (Jim French) 的关注。吉姆通过那位好事的友人联系到了比利本人，并在两年后为他拍摄了 COLT 日历。以此为契机提升知名度的比利，在不久之后便开始下海为 All Worlds Video 拍摄同性色情电影，并成为 20 世纪 90 年代这个圈子内最著名的演员之一。

尽管比利曾以其强壮身姿和十足的男人味俘获无数基佬的心，但这些都无法回避身为双性恋者的他拥有家庭妻儿的事实。2002 年，比利的第一个孩子出生，他也从这时开始淡出色情电影界，只会偶尔在几家美国的同性恋俱乐部里表演"猛男秀"，直至 2008 年正式宣布引退，现今在其亲戚经营的一家建筑公司工作。看到这里只会让人更加搞不明白，一个美国同性和谐小电影男演员，为何会成为震撼大洋彼岸日本网络的传说级人物？这自然不会是比利本人的意志。和 nico 上的这段阴差阳错的传奇相比，比利下海拍片的戏剧性历程根本是小巫见大巫了。









走红二次元

2007 年的比利早就不再接手基佬片的拍摄了。而他的某些旧作的片段，却悄悄地开始出现在刚刚正式公开运营的niconico动画网站上。上传这些片子的人都有着同样的目的，那就是所谓的“钓鱼”（釣り）——投稿这种莫名其妙的内容，然后故意猛刷再生数将它们抬上榜单，以吸引不明真相的群众点击观看，其结果可想而知。之后还出现了另一种玩法，将投稿动画的标题、介绍文和缩略图伪装成吸引人的内容，实际观看时才发现本篇全是兄贵的“摔跤”影片，直教人哭笑不得。直至今日兄贵在 nico 仍然是“钓鱼”的代名词，混这个圈儿再小心谨慎也免不了中招，nico 厨对比利的“恨”也由此而来。

既然被钓鱼动画骚扰得咬牙切齿，那大家对于比利的“爱”又从何而来？难道 nico 厨都是越虐越带劲的抖M？或许真是如此也说不定。但倘若仅仅是这样还不足以让兄贵如此出名，随着拿兄贵摔跤片蒙人的动画越来越多，人们也逐渐在这些影像中找到不少意外的乐趣。比利被上传至 nico 的电影片段大部分都是被称为“ガチムチパンツレスリング（猛男胖次摔跤）”的谜影片：两个除了胖次之外一丝不挂的肌肉壮汉在镜头前激烈地扭打在一起，目的是要脱掉对方穿的胖次，率先被脱光的一方宣告失利，后果么……自行想象。反正能安稳地留在 nico 上不被和谐掉的都是一些不带R18元素的段落，观者也大多处于一种“虽然搞不明白怎么回事但是好厉害啊”的状态，看看热闹倒也颇有新鲜感吧。

一方面是因为 nico 众喜好猎奇的围观心态，另一方面这类让人“不明觉厉”的谜影像容易在潜移默化间调动起大家的恶搞神经和创造欲望。在 nico 这个二次创作盛行的网络平台，作为灵感来源的事物往往没有什么意义、更不见得讨人喜欢，但必须可以被当作某种“素材”用来反复加工，制成 MAD 或是其它形式的恶搞动画，其中尤以“最终鬼畜”类的高速洗脑音MAD 流传最广。而兄贵影片的价值也正在于此，无论画面还是声音都有足够的槽点可以利用。

说到槽点，“胖次摔跤”系列最大的话题要素恐怕要数影片中台词的“空耳”了。日语中“空耳”一词有“幻听”的意思，在这里则泛指一种文字游戏式的娱乐形式，即故意将某些词句错听成读音相近、但意义毫不相关的其它内容，有时还会和原句存在意外的关联捏他，以此达到恶搞的目的。在 nico 上，往往是一些日本观众听不懂的外国语言最容易成为“空耳”的“重灾区”，比利的影片自然不可能逃过“空耳帝”的魔爪。现在上 nico 网站去围观被当作素材源的“兄贵本编”视频（如 sm1175788），依旧可以看到有人孜孜不倦地刷着空耳台词的完整字幕，稍懂日语的人比较容易体会到其中的有趣之处。而像“歪みねぇな”、“あんかけチャーハン”、“新日暮里”等几个比较著名的空耳词，更是引申出许多千奇百怪的衍生物，最终发展成 nico 上特有的“兄贵文化”。

恐怕比利・海灵顿做梦也没有想到，他会突然在一个陌生的国度、在一群和自己的生活事业毫不相干的人中间悄然走红。每年的 7 月 14 日（比利的生日）都会开催“兄贵诞生祭”，届时都会有大量的兄贵关联 MAD 析出，如此盛况总会吓到某些初来乍到不知内情的 nico 用户。因为兄贵的人气实在太高，便有人想到远隔重洋牵线搭桥，让这位特别的“偶像”亲自降临到 nico 厨身边。

2009年2月14日，比利·海灵顿作为嘉宾出演了“WONDERFUL HOBBY LIFE FOR YOU!! 9”中的一场脱口秀，nico官方也以生中继的方式直播了该节目。这窗生放送吸引了超过2万的nico用户前来观看，并留下了30多万条弹幕留言，如此狂热的反响可谓空前绝后。活动过程中还透露了以比利为原型的可动手办即将发售的消息。这也是比利第一次正式出席日本的二次元相关活动，2月14日也因此有了“兄贵来日”这一说。一个月后的3月19日，比利再次亮相冲绳国际电影节，那一天被称作“兄贵冲绳访问日”。比利最近的一场在日本的商业活动，是于2012年4月28、29日开催的niconico超会议，而这次则是亲自“降临”到“超派对”的舞台上与广大nico厨直接面对面地互动交流。

其实笔者很好奇，比利到底是怀着怎样的心情参加这些活动的呢？他真的明白自己为何会被阿宅们疯狂追捧吗？就像我们身边也时常能看到的那些骤然崛起的网络红人那般，比利·海灵顿的爆红和日本二次元界“兄贵崇拜”的出现，都是如今网络世代“造星”模式的缩影，不断地挑战人们的传统观念和认知极限。或许凑热闹的人们都搞不清楚自己到底为何会乐在其中吧？不过这些都并不重要，用nico厨最爱的那句话，大家一起niconico就好了！









兄贵相关名词

比利·海灵顿已经在nico红了超过五年的时间。这五年里，兄贵的粉丝们前赴后继地将自己的创造力和想象力投入到相关衍伸物的创作中，不断地在旧捏他上堆砌新捏他，并逐渐聚合成为自成一派的独特“世界观”，其内容之丰富系统之完备，再加上许多常人看不懂的专有名词，直教人晕头转向不知所云。这里就先简单介绍几个nico上常见的兄贵捏他，也算个大致的入门指南吧。

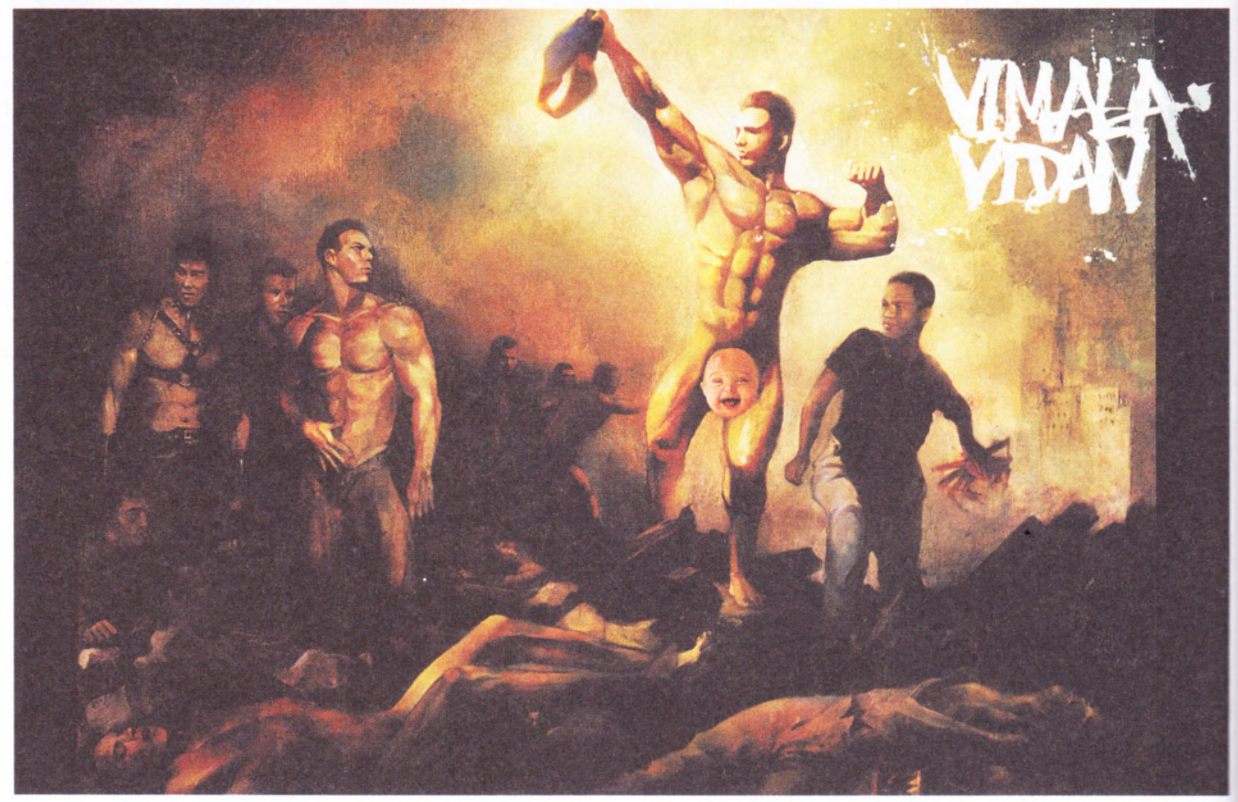
歪音ENA

歪音エナ（YUGAMINE ENA）是对以比利的声音为素材的“人力Vocaloid”作品的通称。所谓“人力Vocaloid”并不是真正的Vocaloid，而是将现有的音声片段进行剪辑拼接并制作成歌曲的一种创作形式，通常会伪装成“某某社开发的新Vocaloid角色DEMO”，是针对V家厨的“钓鱼”行为。歪音ENA的命名Sense也是向初音MIKU、镜音RIN之类看齐，而且发音和兄贵系最著名的空耳“歪みねぇな”（YUGAMINEENA）相近。

设定上歪音ENA是一个充满男子汉气概的强气声音，在低音的安定感上有定评，像“アッー！”那样的高音亦有良好的表现。其代表作是初音MIKU名作『メルト(MELT)』的翻唱(nm7319309)和原创曲『恋のホイホイチャーハン（恋爱的HOIHOI炒饭）』(nm8653408)，两曲都来自nico最著名的歪音Master ディストーションP。

新日暮里

“新日暮里”也是兄贵“胖次摔跤”系列中最有名的空耳捏他之一。现实中的日本虽然没

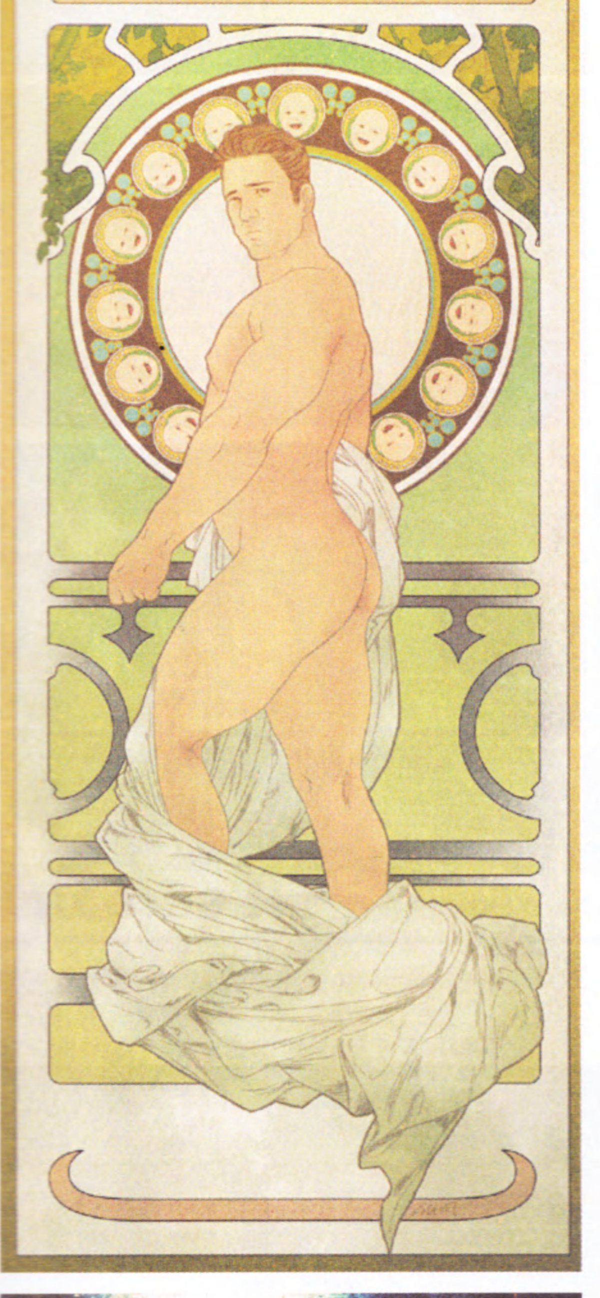


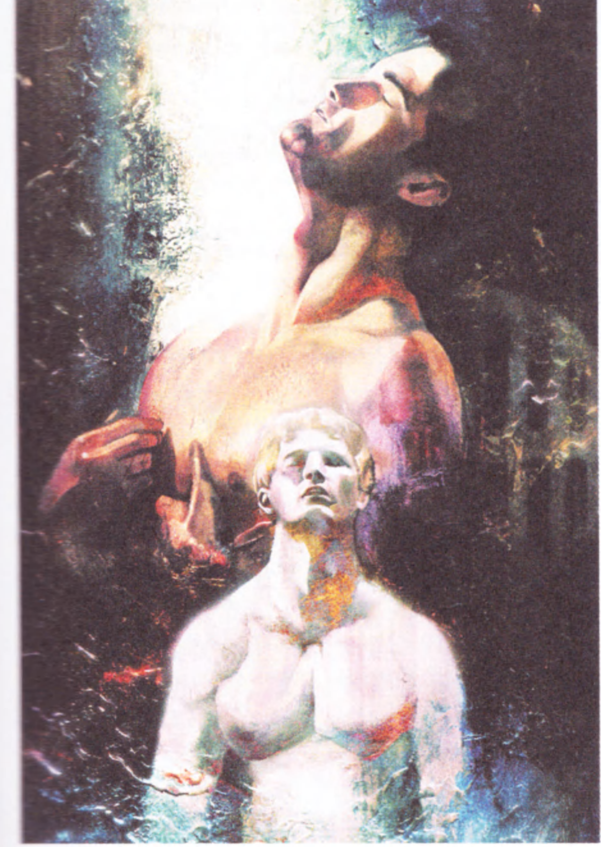
有名为“新日暮里”的地域，但铁路JR东日本线曾经有建立“新日暮里站”的企划，但最终没能实现，倒是留下了一些都市传说。因此当这个似存非存的地点遭遇兄贵的空耳，便在nico众的脑内产生了奇妙的化学反应。于是围绕着“新日暮里”这个架空都市的庞大世界观就被逐渐建立起来。

新日暮里是存在于另一次元，却又和现实世界有所联系的理想乡（类似东方的幻想乡），其历史发展经历了古日暮里、旧日暮里和新日暮里三个时期。新日暮里由名为“森之大统领”的政治领袖统治着，比利·海灵顿则是其精神领袖。市内有两股主要的势力，其中由比利及其盟友木吉KAZUYA、贝奥兰迪等组成的“英雄联盟”，以及由VAN统帅的、以破坏新日暮里和平为目标的“黑暗联盟”（这些角色都是在兄贵系列影片中出演过的人物）。“健身房”是新日暮里最重要的设施之一，包括领袖比利在内的住民们经常会去那里切磋“哲♂学”技艺，也是“胖次摔跤”系列各大经典战役的发生场所。

据说新日暮里市设有“森之妖精”的保护区，北边是“那须高原”；那里有一所名为“尻







立新日暮里大学”的学府，是世界领先的“哲学”教育和研究名校；电车分“男性专车”和“女性专车”，一旦坐错就会掀起诡异的骚动……从地理位置、自然风貌，到教育、产业、文化等各个方面，都被赋予了十分详尽的设定，并将兄贵系列的各种捏他有机地联系在一起，也许不了解实情的人还真的会把这样的“新日暮里”当成实际存在的城市呢。

森之妖精

“森之妖精”（森の妖精）的说法来源于一段视频(sm1043034)，其内容是全裸的比利在森林中的小木屋前冲洗摩托车的日常（？）生活。相比 nico 上最常见的那些激烈的摔跤场面，这段 3 分钟的影像显得异常平静，甚至有点超凡脱俗的气质（不过打马赛克的方式倒是会让人爆笑不止），便被冠上了“森之妖精”的美称。如今“森之妖精”是继“兄贵”之后比利•海灵顿的第二大爱称，在“新日暮里”世界观中也泛指包括比利在内所有参与过“胖次摔跤”的壮汉们。

三国无双兄贵传

2010 年 5 月 30 日由 UP 主 NaShell 氏制作并投稿的一段视频(sm10897520)，原名“真•三国梦精【兄贵传】”，是流传较广的兄贵动画之一。顾名思义这个短片 KUSO 的目标当然是著名的割草游戏『真•三国无双』，把游戏原来的标题画面、选单、动画及正篇内容全部替换成兄贵的影像和捏他，声音方面也作了细致的剪辑，甚至还在战斗过程中加入“华丽”的特效，完成度之高令人叹为观止，是“哲♂学”研究者们必看的高能作品。在 nico 上这类恶搞游戏的兄贵视频被称作“ゲイム”，就是把“ゲイ”（GAY）加上一个“ム”以后，就和“ゲーム”（GAME）一词谐音。





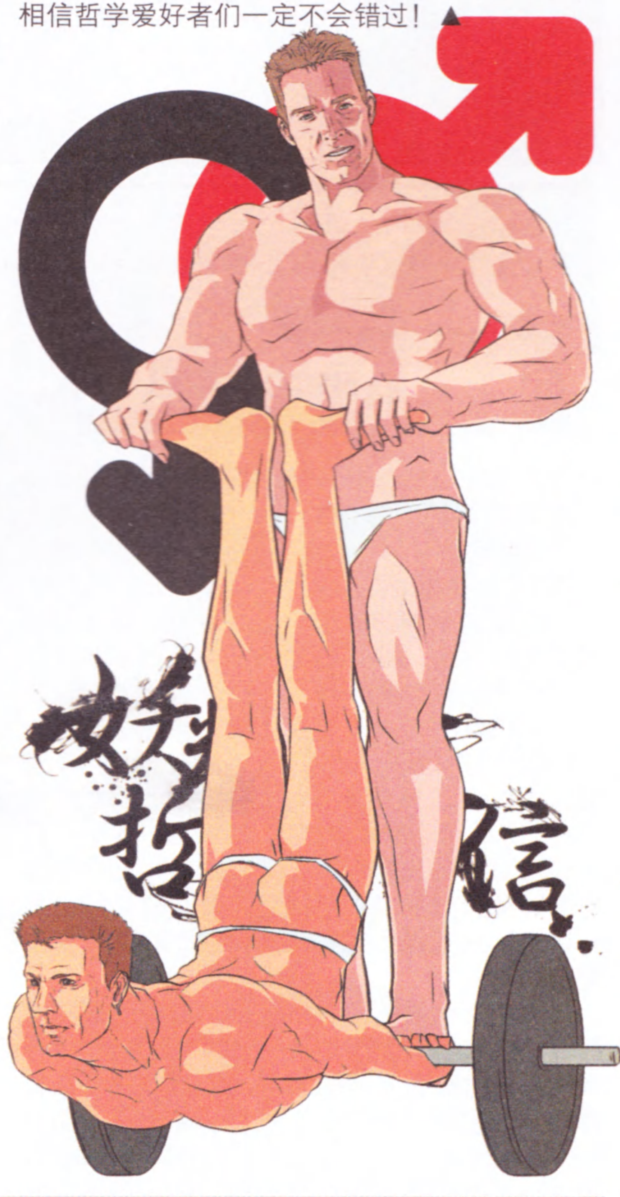
ゆがみねえな
賛美の心

哲♂学

为什么那些人要玩摔跤？为什么他们要互相脱胖次？为什么我在看这样的动画？难道，这就是青春吗……

在人类的历史轨迹中，很多东西都没有被明确地定义。“活着的意义”就是其中之一。人为何而存在？我们很难为这样的疑问准备确切的回答。而“森之妖精”们就是在“那种”斗争中，寻找着这些终极问题的答案……

兄贵的“哲♂学”实在高深莫测。事实上这种“哲♂学”大概是兄贵粉丝们面对旁人“这种东西哪里有趣了？”的质疑，长久以来总结出的一套绕弯子的忽悠技巧。要真正理解“哲♂学”的精髓，还得拿兄贵的片子来多多“学习”才是。而年末比利在上海和广州的现场见面会，相信哲学爱好者们一定不会错过！▲













当 NICO 中出现 TMA 撸弹幕射我很好奇

——I scream!

I cannot stop thinking about TMA

■文 /windchaos ■责编 / 如月千华、jedi ■美编 /ASKI

阔别多期的 TMA 专栏又回来了！虽说经常有读者发来吐槽说不是所有的 COS 那啥啥都叫 TMA，小风也曾穿插过一些诸如 GIGA、宇宙企划之类的影片介绍，不过说起 COS 那啥啥大家第一反应还是 TMA，于是还是统称 TMA 专栏算了（光速逃

TMA 当 NICO 中出现 TMA，撸弹幕射我很好奇

Oneday,TMA appeared at TMA.

文章开篇先说一个冷笑话：A：今天我和女生一起看 TMA 的『冰果』一边撸的。B：有女生一起看动作片为什么还自己撸？ A：因为我是用 NICO 一起看的。B：……

这是一个弹幕的年代，当斯巴达都能有弹幕直播的时候，看 TMA 边撸边发射弹幕又有什么可奇怪的呢？近日 TMA 最大的新闻莫过于在 NICONICO 上开设了专属频道，在这个频道中我们能在线观看一些免费的 TMA 动作片，不过绝大多数还是要成为 NICO 收费会员后才能观看。为了这个新频道做宣传，TMA 还特地把『○菓千反○』的先行版放在这个 NICO 专属频道中限时免费试看以进行推广，于是我们就想象一群人一只手操作摇杆一只手在那边刷弹幕的奇景。

之前看到过一张表格说驱动摇杆的最高境界是"雪见"（边赏雪边撸）和"空之境界"（什么都没有就能撸），相比这两种边操作摇杆边发弹幕这是需要何种的耻度啊！一边看着"前方高撸警报 www"、"已撸"这类的日文弹幕飘过，不时还飞出各站观光团发来的弹幕，这种情况下还能在胯间与屏幕间滑出一道彩虹的或许才是真的猛士。最近流行一个词叫"贤者模式"，大致的意思是说在撸完之后会陷入一段空虚寂寞冷的时段，对什么事情都不感兴趣。狂欢是一群人的孤单，这句话说的一点都没错，在这个云撸管时代，发射的是弹幕，撸出的是寂寞。对于那些在弹幕站一边欣赏 cos 动作片一边撸的阿宅们，小风只能说一句：I scream!



开篇聊了那么多 NICO 的 TMA 频道，对此有兴趣的读者可以自行尝试下，毕竟这边是 TMA 专栏不是 NICO 月月"爆"，抢了隔壁的生意可不好。还是回过头来聊下『○菓千反○』这部片子。作为万年京蜜 TMA 会出『冰果』可以说和蛸壶屋会出冰果本一样意料之中。之前汁波蜜个人博客中秀过新片中美瞳的颜色，当时很多人就猜测新片就是『冰果』，Bingo！黑长直属性的汁波蜜来饰演千反田可以说是再适合不过了。这次在 NICO 先行公开的部分场景和衣着都取自『冰果』的 ED，还原度还算不错。汁波蜜一身『冰果』ED 中千反田的服饰造型与男主滚床单，都怪京都 ED 非要选床上这种邪恶的场景，这不是在怂恿 TMA 拍片吗！男主并非采用了大家熟悉的吾郎而是换成了一位不知名的男优，虽然怎么看都不觉得这男主跟折棒有半点相似点。

全长 40 分钟的啪啪啪部分姿势也就这么回事，三下两下进度条就拉到底了根本没长什么知识嘛（喂！）。此外令人残念的是摩耶花人呢！说好的 3P 呢！还有春原阳平、不对，是福部里志人呢！折棒 NTR 走里志的摩耶花剧情呢！？比起啪啪啪的部分更关心的还是非 H 部分，非







H部分会不会成为还原度极高的小剧场，还要等完整版出来以后才能知道了。另外，『冰果』拍完之后TMA不来一发『中二病』吗？眼罩的造型可是很适合有村千佳哦！



漫画改拍动作片，同步爆表真敬业







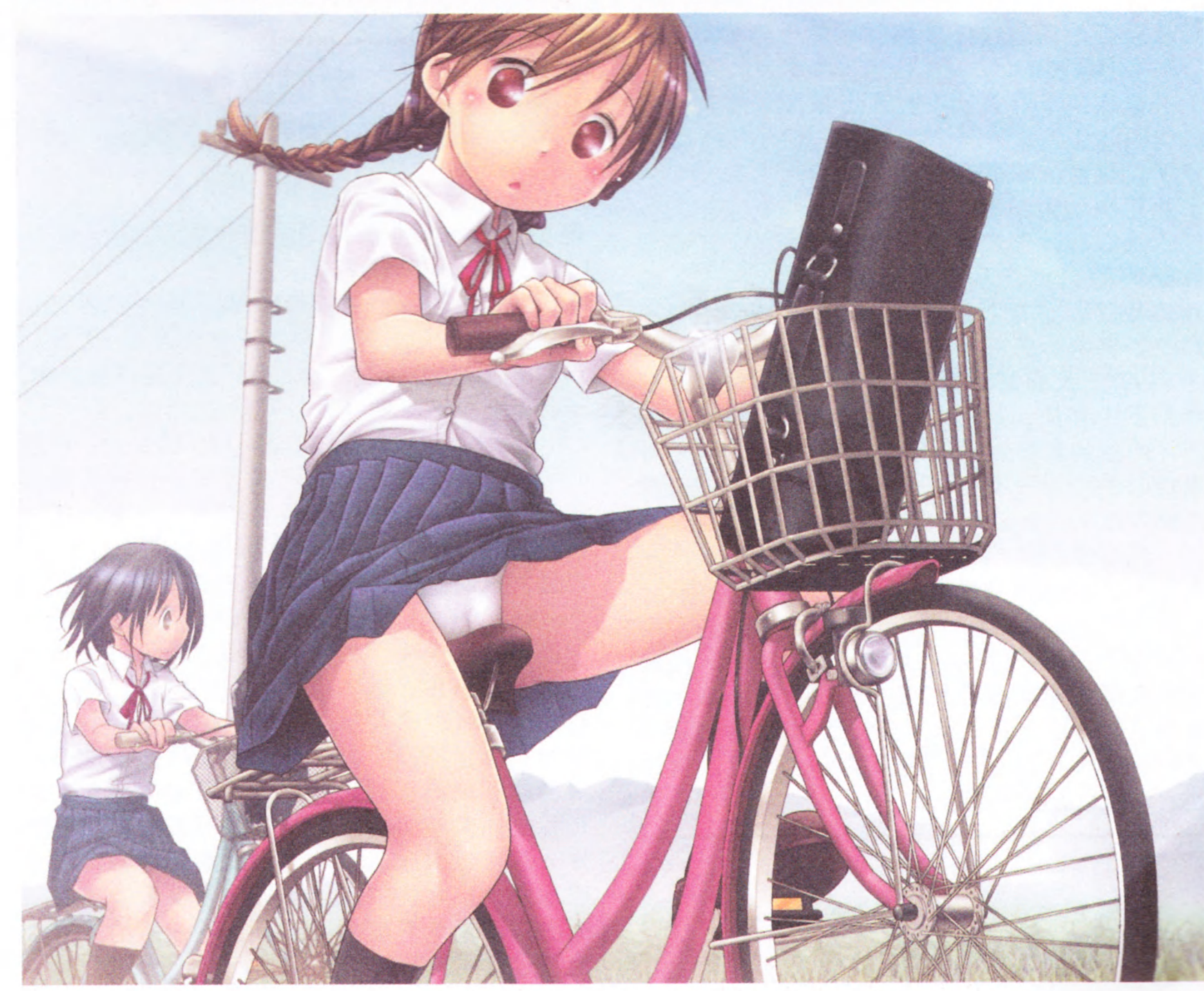


接下来重点来介绍下『好きで好きで、すきで』的这个企划，这可是首个横跨漫画、动画、三次元动作片的企划！暂且把『好きで好きで、すきで』就翻译成『好喜欢好喜欢、好喜欢』好了（以下简称好喜欢），这部漫画的来头可不小，这部女性漫画家（！）岡田コウ在2010年推出的作品，在当年可是引发了不小的话题，2011年在年度小黄漫排行榜中『好喜欢』在K-BOOKS秋叶原店排名年度第4，在虎之穴秋叶原店排名第2。为什么『好喜欢』能在每年那么多小黄漫中脱颖而出？妹、近亲相X、萝莉，这三个关键词相信足以说明问题了。

光是罗列这几个关键词相信很多读者已经解开裤带整装待发了，在介绍TMA版之前还是再花些时间详细介绍下这部的剧情。故事第一话『一枚上手』讲述了跟妹妹夏美住在一起的男主寂寞难忍，由于妹妹在身旁的情况下无法看工口DVD，于是男主给妹妹下药让妹妹睡着之后开始独赏。哥哥一边看片不说还一边玩弄起妹妹夏美的身体，没想到妹妹其实根本没睡着而是一直在装睡，在妹妹被玩的兴奋之后就是大家喜闻乐见的兄妹PLAY了……怎么样？妹控和萝莉控看到这个剧情简介后就已经撸了一发了吧？不过TMA拍的不是这话而是第二话『浮空』……

『浮空』的剧情讲述了男主（请自行代入吾郎脑补）回到了几年没回去过的乡下老家，与数年未见的妹妹亚树（汁波蜜）重逢。这时的妹妹已经从当年的小女孩长成了能干的美少女，晚上汁波蜜来到吾郎的房间对吾郎进行告白，然后两人就开始做起了爱做的事情了……之后又是野外PLAY又是浴室PLAY，在完事后妹妹说出了『好喜欢』中很经典的台词“至少……第一次……给了喜欢的人。”

终于介绍完『好喜欢』的剧情了，读者是否也和小风一样感动得全身上下都流泪了呢？了解完剧情之后也可以理解TMA为什么第一次











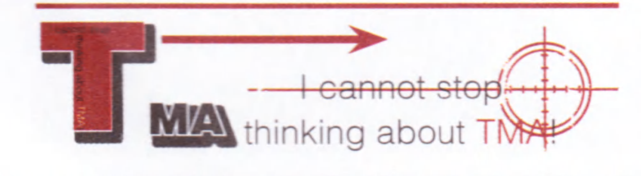





涉及漫画改编就选择了这样一部作品了吧。接下来来聊聊良心的 TMA 社同步率爆表的问题。

这次的『好喜欢』封面上采用与漫画相同的构图就让人觉得同步率一贯爆表的 TMA 太敬业了。封面上就连汁波蜜的乳量大小都觉得和女主亚树丝毫不差。剧情方面也是高度还原，无论是妹妹汁波蜜对哥哥吾郎的告白，还是事后经典的台词，画面构图都与漫画相同，给 TMA 跪了，这是我的膝盖！动作片还是不得不媚长下姿势，这部里面吾郎与汁波蜜又是房间内 PLAY、又有野外背后位 PLAY，一下子就能学到不少姿势，加之乡村田园的气息和啪啪啪前汁波蜜的真情告白，可以说是 TMA 这两个月最良心的作品没有之一，看这情况接下来出第二部应该不是什么大问题吧。

顺带说一句，『好喜欢』的工口动画版也已经发售了，懒得撸漫画的可以撸一下动画然后来对比一下 TMA 真人版，动画版是里界老祖宗 PINPAI 制作，PINPAI 这两年一贯肉肉的风格配上萝莉妹妹实用度还是相当高的。动画第一卷收录了『一枚上手』和『浮空』，第二卷收录了另外一半『浮空』和『两人的心』两段，有性趣的请自行谷歌一下。





女装男生秀翘楚，伪娘新“女主”

这年头 TMA 总是不按常理出牌，还记得之前介绍的那部 BL 片『基友英雄传』（Tiger&Bunny）吗？反正小风是没敢这部找来看，貌似这部 BL 片销量惨淡已经成为了 TMA 的黑历史，从此 TMA 再也没有涉及过 BL 片。没想到 TMA 这次又对“女装男”这个题材感兴趣，于是就有了这次橘芹那与 TMA 的合体。

小风之前曾介绍过许多 TMA 的女主，不过介绍伪娘这还是头一回。橘芹那，性别可是堂堂正正的男人，由于自身喜欢男扮女装，年初在 Moodyz 以一部『絶世の美少女装子デビュー』出道，据说长度能有 19CM，感兴趣的可以找一下。这次 TMA 找来橘芹那来 COS『笨蛋,测验,召唤兽』中的木下秀吉，官网上也已经公布了这部『女装おと娘コスプレ』的封面，跟之前在 Moodyz 时橘芹那的两部封面一样，一身女装造型加上露出下体♂的部分，不知道这样的封面能不能吸引到一些特殊爱好者的喜爱，反正我是对女装男也好伪娘也好可爱的男孩子也好一点都没性趣。当然出于大家都懂的理由这里只能放出封面的上半部分，至少看上半身知道的知道是个可爱的男孩子，不知道的说是女生肯定有很多人也都会信。



再来看下这部『女装おと娘コスプレ』，光从官网上公布的封面就能窥探出不少信息。男女 X 女 X 男 +cosplay 这样的标题就足够吸引人了，大家都知道作为伪娘能玩的玩法就多很多了，不过看封面还是以男男为主。这类变相的 BL 片实在是不太喜欢，而且看了多了容易被掰歪。不知道片子里木下秀吉有没有由受转攻的剧情，如果有嬲的剧情的话还能看看，不然的话伪娘只是一个变相的 BL 片而已，二次元的伪娘片大家还能接受，三次元的话真心接受不了。男女 X 女 X 男这个概念到底能有多少种玩法，只有等 12 月 21 日发售之后才能知道，看看这部伪娘片会不会成为 TMA 的新黑历史好了。

最后还有些篇幅如往常一样来翻一下接下来两个月的发售表好了。说实话接下来两个月除了橘芹那的女装男之外还真没什么特别让人感兴趣的作品，官网发售表放眼望去一排的

BEST COLLEDTION 和 GREATEST HITS 什么的，剩下值得一书的也只有“凌辱女英雄”系列和有村千佳的『コスプレ Fetish Night』几部作品。

“凌辱女英雄”系列原本是 GIGA 的特长，GIGA 拍过一大堆这类的片子，比较著名的有“美少女战士”系列和“圣斗士”系列，当然这里的著名是贬义词。不知不觉 TMA 的『凌辱ヒロインセーラー戦士』都 11 月 23 日出到 2 了，大概是今年美战又特别红的原因吧，不过 TMA 这不是明摆着抢 GIGA 的饭碗吗？另外还有部『凌辱ヒロインクローバーZ』预定于 12 月 7 日发售。“クローバーZ”这个名字总觉得很熟悉一查原来是ももいろクローバーZ 唱『暴力宇宙海贼』OP 的那个组合？ TMA 你这都能拿来拍片你淫了！其实比起 GIGA 和 TMA 的这两个系列笔者还是更喜欢宇宙企划的“特务检察官”系列，之前在『普通宅男看 TMA，文艺宅男看宇宙企划，2B 宅男看 GIGA』一文中详细介绍过，这里就不多赘言了，有性趣的可以把那篇文章翻出来补一下。

有村千佳的『コスプレ Fetish Night』，按官网介绍的话来说是有村千佳 cosplay 满载。封面上有村千佳一身『罪恶王冠』中楪祈的造型，另外剩下的几套造型分别是绿毛、凌波、小圆。最近有村千佳的账号在新浪微博上甚是活跃，虽然明显感觉很多都是事务所代发的，但是也不失为和有村千佳交流的一个途径，有兴趣的读者可以在新浪微博上关注下。突然想起笔者一个和日本成人用品公司做生意的朋友最近说受邀要亲赴日本参观拍片现场，听了实在是让我羡慕嫉妒恨。这部和木下秀吉那部一样是 12 月 21 日发售，就当作是圣诞节 TMA 送给我们的礼物好了。

在截稿前发现了 TMA 的官网上又更新了『可愛いコスプレ娘 1 日貸します。』系列的介绍，来猜猜这次的女主和 cos 的角色是什么？答案是水菜丽，cos 的角色是『刀剑神域』中的黑雪姬和『潜行吧奈亚子』中的奈亚子，不知道水菜丽版的奈亚子会不会掉 SAN 值，反正节操早掉一地了。这部的发售日要到 1 月 25 日了，篇幅关系下次再介绍。



TMA 结语

时隔几个月的又一发 TMA 专题这次小风是从单身节一直写到屌丝节完稿，想到很多读者看到这篇文章的时候已临近圣诞，一股蛋蛋的忧伤溢于言表。屌丝终有逆袭日，木耳绝无还粉时。最后谨以这句励志语祝愿 2DM 的各位单身宅男们早日脱团。▲







微笑动画月号报

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
Check And Play！
DVD

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 逆来顺受星人
■责编 / 如月千华
■美编 / 迷梦

“nico 上的那些视频到底有趣在哪里？”当诸位 nico 厨被圈外人提及这样的疑问，不知会如何作答呢？以前也有朋友针对 Vocaloid 的话题向某星人提问，这种电子音做出来的曲子听上去那么奇怪，究竟有什么好的？有好歌的话交给人类歌手唱不就行了？这世上有很多事物就是这样，只有乐在其中的人才能真正感受其魅力之所在，对于不了解的人，无论费多少口舌去解释也是徒劳无功。

支撑 nico 创作氛围的根基是一个又一个大大小小的“捏他”，或者说可以被拿来加工的“素材”。素材本身并不需要有实质性的涵义和价值，重点是有足够被恶搞的空间，经得起反复折腾，还可以被随意地拿来和别的捏他混搭。譬如流行数年的“兄贵”之类就是很好的例子。虽然一开始完全搞不明白别人为啥会对这样的内容情有独钟，然而一旦浸染到这个圈子的氛围之中，就会自然而然地“学会”怎样去“欣赏”那样的作品。而这时你便距离成为资深 nico 厨更进一步了。

都说“只有 nico 厨才会懂的捏他”才是 nico 文化的核心所在。作为二次元系网络共享平台的 nico，可以被视作窥视日本宅文化的一扇窗口，但若仅仅倚靠 nico 来了解“宅”，就如同靠“宅”来了解整个日本一样，到底只是过于片面的视角，甚至会产生很多误会。对此深究下去可能会变成学术探讨，闲聊便就此打住吧。

【悪ノ召使 -Classical version-】歌ってみた ver.Gero【PV 付き】

番号：sm19165284 作者：Gero

有人说，一个好的故事，即使你早就对它的发展和结局了然于胸，但一旦回想起其中的某个片段甚至某句台词，从心底油然而生的感动便又会如同初见时那般历历在目。在 Vocaloid 的场合，悪ノ P 的“恶之系列”物语音乐就是属于这样的作品，也难怪投稿几年下来，一旦出现高水准的新演绎，定会再次掀起新的波澜。

最近人气唱见男歌手 Gero 就带来了这一整个系列，从『恶之娘』、『恶之召使』到最后的『リグレットメッセージ (Regret Message)』的完整翻唱，选择的伴奏是由情熱 P 重新编曲的、充满古欧优雅韵味的版本，并附上了全新制作的精美动画 PV。认真的 Gero 温柔而深情的声线总是催泪度满分。在听之前，可是要做好泪腺崩坏的准备哦。





もっとひどいこと

番号：sm19341029 作者：乾電池

该如何定性这个动画实在是一个令人犯难的问题。说它是定格动画把，这里头人物的动作也实在太流畅了，几乎完全没有一般定格动画僵硬的感觉；但考虑“参与”到动画摄制的手办都是市面上可以买到的现成 Figma，恐怕根本没有在里面装任何机械装置的空间吧。于是究竟用了什么“谜之技术”才能做出这么一个神奇的动画，恐怕也只有作者自己知道了吧。（当然，没有黑科技而只是一帧帧拍摄还是可以实现这样的效果，但其劳力就可想而知了……）

这段 Figma 大乱斗视频集结了武装神姬、高达、装甲骑兵等作品中的人物和机体，还有各种穿越来的乱入角色，剧情虽然意味不明但也算笑点十足，也算近期 nico 投稿动画中的异色杰作一枚了吧。









NICONICO

【IKZO】ニッポン笑顔百景【桃黒亭一門】

番号：sm19332198 作者：KM_BONELAB

这个作品的主体是由两个视频剪辑而成的。其一是由人气女子团体桃色草花Z所组成的桃黒亭一门演唱的动画『女子落语』ED曲『日本笑颜百景』，动画播出那季也算风靡一时的电波Anisong。令一个"IKZO"的捏他则历史悠久得多。"IKZO"是nico厨对演歌歌手吉几三的爱称，他于1984年发行的单曲『俺ら東京さ行ぐだ（我们要去东京）』以其搞笑的曲风、自嘲意味的歌词，一直以来都是各种恶搞MAD的爱用素材。将这两个捏他组合在一起，居然能有如此高的同步率，旋律和歌词的部分都能巧妙地衔接起来，必须佩服UP主过人的Sense啊。





【ニコニコメドレー】NICO VIVACE - ニコビバーチェッ!

番号：sm19351155 作者：おにたん

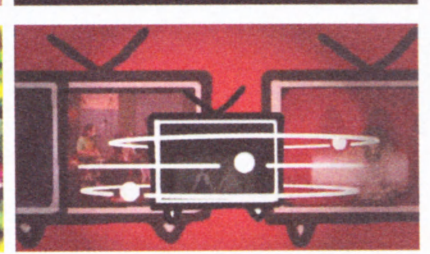
要全面、快速地了解nico的各种热门捏他，靠"Niconico Medley（ニコニコメドレー）"系的那类作品应该是个不错的选择。除了由しも氏制作的"组曲"、"流星群"和"七色"这三大Niconico Medley神作之外，还有不少其它类似的动画，虽然知名度远不及しも的那几个作品，却因倾注着诸位P主们对nico的独特感情，因而会拥有各自不同的韵味。

这里介绍的是11月份以来比较流行的一个优秀的Niconico Medley。形式上和しも的作品一样，是将nico上流行的乐曲以DJ串烧的形式滚动呈现，也有一部分是将几首互不相关的曲子叠加成和声，营造出层次分明的听感。不过这个作品的有趣之处更在于动画，把同一元捏他衍伸出的各种二次创作集合在一起一并呈现，影像的每一帧、每个角落都可能找到有趣的东西，就像万花筒一般丰富多彩。











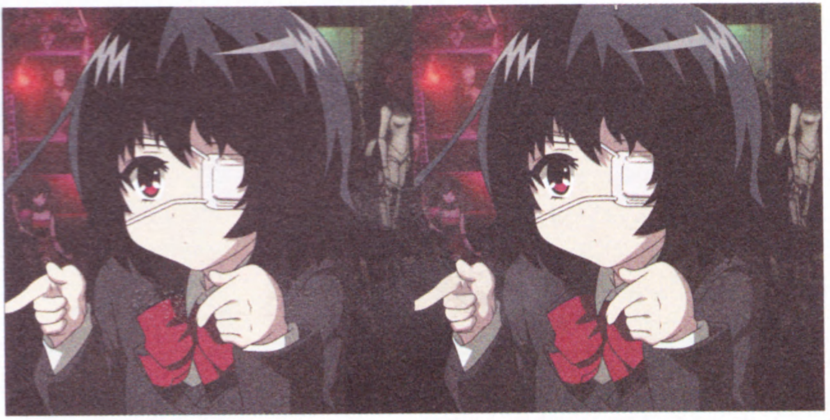


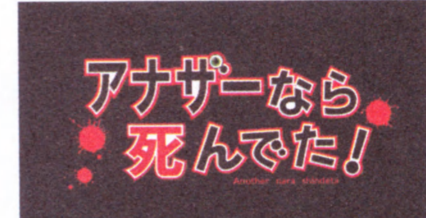
アナザーなら死んでた!【中二病OPパロ】

番号：sm19373966 作者：g3pen

就知道一定会有人去做这个捏他。这是将热播新番『中二病也要谈恋爱』OP的画面替换成『Another』的内容后制作的MAD，恶搞的是小鸟游六花和见崎鸣两个角色之间的相似度（短发、眼带、中二病患者？），其中混杂着剪辑自『Another』片中的画面，以及部分UP主自己描绘的内容。MAD各方面都融合得十分自然，尤其是自绘的部分完成度之高、动作之流畅令人叹服。最大的缺点是UP主满怀恶意地把『Another』剧透了个底朝天，所以没看过『Another』的人还是不要碰这个MAD得好，否则后果自负（笑）。

虽然和作品本身关联不大，这里不妨稍微解释一下这个标题的涵义。"Anotherなら死んでた"是自年初『Another』动画播出后开始在nico流行起来的一句吐槽。众所周知，二次元作品里有一种名为"死亡Flag"的神物，人物的某些特定的台词或者行动往往昭示着死亡的不期而至——然而通常意义上的"死亡Flag"对于『Another』却完全不适用，因为在这部作品里，每一个生活中再平凡不过的日常片段，到下一秒也许会突然演变成血淋淋的惨死，而且死法之猎奇难以名状，完全视数十年传统的"死亡Flag"为无物。因此便有人戏谑说，在别的片子里是不会怎样的情况，但"因为是Another这部片所以死了人"。"Anotherなら死んでた（是Another所以会死）"的说法便由此而来。







于是今回的nico专题就到这里，我们下期见（・x・）ノシ



从里到外的萌！

東方鈴奈庵 ~Forbidden Scrollery.

第1话 幻想的珍奇本

原作 ZUN 漫画 春河もえ

东方最新官方漫画『东方铃奈庵』简评

□文/责编/jedi、如月千华 □美编/迷梦

前言

2012年10月，新一部东方 Project 的官方漫画『东方铃奈庵 ~ Forbidden Scrollery』在 Galgame 资讯刊『Comptiq』旗下的漫画连载月刊『CompAce』上开始连载。这次的漫画由新人春河もえ创作，讲述了新角色“本居小铃”和她所开的书屋“铃奈庵”所上演的各种故事。

既然是 ZUN 认可的东方官方新作，那么相关的设定考据自然不能错过，接下来就让我们来初步探探铃奈庵的各种有趣之处。

铃 もえ是很萌很萌的！

MOE! MOE! MOE!

第一印象：东方新官方漫画『东方铃奈庵』的风格是很萌很萌的，作者也是很萌很萌的！这样说并非笔者在卖萌，先看风格萌，是因为这本漫画刚刚开场时，剧情里的稗田阿求的形象就变得日常起来。回想一下『記憶する幻想郷』与『東方求聞史紀』这两部作品，里边的稗田阿求就没这么轻松动人的感觉，因为大多数人关心的是她的“职责”——因为“职责”而去了解她，这样占据我们脑海里的角色，并不能说是特别生动的描写。

当然有关稗田阿求相关的日常琐碎，『東方求聞史紀』里并不是完全没有，比如说稗田阿求附和香霖堂店主“我也喜欢吃兔子肉”等等。虽然这样的片段有调剂阅读感受的作用，但因其书的重要文献性质，使这些花边琐事没有人愿意去花功夫整理，仅作余谈。而在最新官方漫画『东方铃奈庵』里对她的描写与之前相比大不相同，稗田阿求也能轻松展现着一幅动人少女模样，所配台词也显著带有日常生活风格：“我遇见人说‘我说谁呀’光今天都有两回了。”





前边提到的作者也是“很萌很萌的”。之所以会特别提出这点，是因为这本漫画的作者春河もえ，身份是彻头彻尾的新人！在『东方铃奈庵』预定连载的前一个月，出版方就放出了作者的惊人信息：一位未满18岁的未成年少女。此外在系列广播“2軒目から始まるラジオ”中，神主也提到这个作画的妹纸不满18岁……不光画风与作者很萌，官方新作漫画，还有特别萌的一点，是人物的表情与动作设计，比如博丽灵梦半闭右眼慵懒无比的说“什么玩意？”的时候，以及博丽灵梦被雾雨魔理沙泼了一桶水，头顶蝴蝶结湿耷拉下来好像动物耳朵一样的时候，这样有趣的设计也是看点之一。

“春河もえ”这个笔名，惯于考证东方背景文化事件的笔者一看到就想吐槽了。熟悉『东方红魔乡』以及续作『东方妖妖梦』两作的背景文化以及考证出处的东方爱好者也许会知道，这两作多次致敬的某作品也有那么一个很著名的少女，原名也是“もえ”。神主看到这个笔名想不起那个人物是不可能的，由于她是新人，或许她的笔名来由有内幕也说不定呢。

漫画原名『東方鈴奈庵 ~ Forbidden Scrollery. ~』里的“Forbidden”，也是在『东方红魔乡』多次出现的字眼。『红魔乡』是东方设定传播最为广泛的一作，又作为如今的幻想乡官方作品群中角色不易登场的一作，关于新漫画与『红魔乡』相关的种种设定的内在理由，或许值得大篇幅系统的去谈。



铃 幻想乡知识分子数量再增长

The increase of intellectual in gensoukyou



▲本居小铃

在日本的东方 Project 讨论中，人们往往把一类东方角色归入“知识人”一类。这些角色往往是幕后主使，做学术研究或是掌握着知识资源。新角色本居小铃，身份是人类，经营了一家名叫“铃奈庵”的书店——『东方铃奈庵』的故事引入了人类村庄的角色而不是妖怪，其大背景则是最近的东方 Project 官方作品中频繁探讨的话题：人类在幻想乡的必要性是什么。这些作品包括弹幕正作『东方神灵庙』、文献资料集『东方求闻口授』以及同是新作还尚未推出的格斗游戏『东方心绮楼』。本居小铃的对未知书籍的“解读能力”，是一种突然觉醒的能力。对于幻想乡整体而言，似乎意味着什么重要的发展趋势。

铃奈庵是一家坐落于人类村庄里的租书店。根据漫画里的信息我们可以知道，这里虽然名为租书店，却不仅仅出租书籍，也经营贩卖甚至承接小规模的印刷装订业务。这里的“印刷”设定在幻想乡中可是大有说道。一般认为：幻想乡人类的科技水平至多也就是电力照明罢了。人类村庄中有个龙神像，是河童运用科技以较高准确率预测天气的机器，代表了妖怪之山势力的技术。而漫画中本居小铃一个爱好，是在店里听早期留声机，漫画连载的预告页里也是这款早期留声机。这个道具的科技水平应与“印刷”所用的一致，要是手摇的留声机，那么印刷工具也应该是同一时代的。总之书籍的生产一旦脱离了手工抄录进入大规模印刷时代，对于人类社会的知识传播是非常有利的。

此外，本居小铃是与双亲一起生活的人类角色，这在幻想乡世界观中非常之难得。在漫画中有家人喊她吃饭的场面。铃奈庵的门帘上的标志，是芜菁/铃菜（日文

读音：SUZUNA)，取了铃奈（日文读音：SUZUNAON）庵的前边部分。本居小铃的围裙上，写着KOSUZU（日文汉字：小铃）的字样，并在角落写有“铃奈庵”，这些设定都让人感到，这位新的人类少女是享受着家族的幸福与归属感的。这在其它漫画里的常识到幻想乡里却是非常识。

至于本居小铃设定的主要原型人物，就不得不提到本居宣长了。这位日本江户时代的语言学家，是以解读『古事记』、提出“物哀”并给神定义使其成为显学等等方面而闻名的日本国学集大成者。他以倡导日本国学文化的独立，排斥来自中国的儒学，很多知识不足的网友认为这就像之前“神主去中国台湾省”玩，“伤害了大多数人感情”，是可以产生“威胁论”、“敏感论”的——真是想太多了。以本居宣长为原型的角色，是一个方便神主更好发挥国学内容的手段，而非目的。从『东方永夜抄』的内容开始，例如符卡名“短寿137”，其数字记载即选自『古事记』而非『日本书纪』，『日本书纪』这里写的是127。这是神主国学倾向的证据之一。



▲本居宣长

铃 人物关系的新变化

Changes of characters' relationship

在漫画已经连载的剧情里，与主角本居小铃发生互动的东方角色主要有：博丽灵梦、雾雨魔理沙以及稗田阿求。与稗田阿求的联系在日本爱好者群中，被认为是显而易见的。在幻想乡外界，她们的原型人物是近似于『古事记』的编纂者（以及口授者）与『古事记』的解读者，这样的一个知识传承上的关系。所以在幻想乡世界观中，本居小铃与稗田阿求两位少女的关系应该是一对好朋友，甚至事业上的合作伙伴。

而本居小铃在漫画内容中非常崇敬博丽灵梦，理由是多种多样的。首先自然是博丽灵梦近似“城管”的身份使然，其次是博丽灵梦在担心本居小铃用她的能力做危险的事——读懂妖魔书能搞出什么事情？能让什么玩意复活？可能都是不可预料的麻烦。最后是称号问题，一个争议来自本漫画中，博丽灵梦的称号的日文原文即作“萨满”，中文可翻译为“萨满”或“通灵者”，这并不是新鲜事，在东方旧作中就有这个称谓。“通灵者”是更能解释设定源头的——本居小铃与博丽灵梦的能力都有“通灵”成分，看漫画中展现她读书的画面就明白了。

“从这些书钻出什么东西把你吃掉，可怎么办？”“到时候再说啦，万一发生啥就拜托灵梦姐姐就是了！因为姐姐最可靠了！”这则对话极为可能为后续剧情中遇到的危机埋下了伏笔。与博丽灵梦交谈过后，本居小铃发现偷书成性的雾雨魔理沙在店里找到了新猎物——对一本奇怪的书而且爱不释手。“那书租金可是很贵的哦！”小铃提醒说，并与灵梦开玩笑道，“不但晚上要担心小偷，白天也得防着呢。”看来雾雨魔理沙在有书的地方，德行都是一样一样的啊。本居小铃的店跟帕秋莉的图书馆可不一样，看书是要钱的！如果魔理沙对某本书太感兴趣，非来借书不可，会导致幻想乡世界观的经济设定再更新。

妖魔书，是已经存在的东方角色们与本居小铃发生互动的一个重要道具，通常是外界漂流而来，这又是能够引出东方爱好者喜欢讨论的“幻想乡与外界联系”话题的设定。在漫画里写下典籍的纯妖怪八云紫，写下妖怪给人类看的书的河童，以及写给爱丽丝等魔法使看的魔导书，这里提到的书都是属于妖魔书。在『东方铃奈庵』之前，神主在『东方求闻口授』中特意给深居地灵殿拥有读心能力的古明地觉一个设定：会写出包含丰富心理描写的书，并提到她可能会不署名，也就是说在著作者不明的书里可能有她的作品。此外，守矢神社、无缘冢、命莲寺以及理所当然的香霖堂，都可能有这种书藏匿其间。漫画也提到“吃掉书里字的虫”，看来本漫画话题并不局限在书籍的解读，也可能涉及到保管、鉴定、版本、目录等相关学术向问题。

铃 魔理沙又捡到不得了的东西！

Marisa get one more horrible things

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自『东方历绘卷』

作者：Domotolain　提供：myu

出品：幽闭 Satellite × 白狐茶会 × U235 核燃动力





为什么说“又”？因为雾雨魔理沙走狗屎运遇到这种事情不是第一回了，她在『东方香霖堂』就搞了一次乌龙拣了一个金属破烂，但经过辨认这破烂原来是外界日本大名鼎鼎的三种神器之一——草薙之剑。外界的传闻是这样子：此剑失落，下落之一是随某天皇落水。这回新作漫画里，她又拿到什么不得了的书？据说，如果读懂了这本书，毁灭幻想乡或者威胁幻想乡的存在都有可能！雾雨魔理沙真的能够在后续剧情里研究它读懂它应用它吗？

前文提到，雾雨魔理沙在本居小铃的铃奈庵找到一本奇怪的书还爱不释手。这书是什么来头？怎么被贼盯上？还是先看漫画里的设定吧。魔理沙捧书激动道：“这不是『死灵之书（Necronomicon）』吗？而且最厉害的是这个还是汉字手抄本，虽然使用了汉字，但笔者以及语言均不明。”克苏鲁神话的爱好者想必翻阅此新作官方漫画的时候，看到这书登场瞬间就笑了吧！这页漫画，是两个大设定体系的意外相逢！

『死灵之书』原名叫做『Kitab Al-Azif』，在克苏鲁神话（Call of Cthulhu）体系内是一本虚构的魔导书，地位超然。其书作者在这部巨著里说明了历史上的事件、预言了未来的事件，并揭示了人类神话和宗教的真正起源。其实，相关文化里『斩魔大圣 DEMONBANE』/『机神咆吼 DEMONBANE』里的女主角就是这本书的拟人化。克苏鲁神话也可以联想到『潜行吧！奈亚子』与『沙耶之歌』。克苏鲁神话与东方 Project 有相似之处，都是能够在亚文化圈流行的背景设定，其特征是各地神话渊源的再解读和再系统化。之前早就有克苏鲁神话兼东方爱好者想象过这两个体系融合的可能性，那么『东方铃奈庵』的这一设定，可以说令这个设想浮出水面了。当然话又说回来了，由于东方设定里边有一个重要核心，别的亚文化里并没有同一等级的阐述，所以两者融合可能性不大，魔理沙找到『死灵之书』可能只是个梗，不会往深处发展。

据说『死灵之书』此书的作者是疯狂的阿拉伯诗人阿卜杜·阿尔哈萨德，并且最终他被“看不见的怪物”杀死在市场上。其实这个名字“阿卜杜·阿尔哈萨德”，就是克苏鲁神话体系的主要作者霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特（俗称：爱手艺）的一个阿拉伯假名。

这样的设定手法，就好像在幻想乡世界观里本居小铃用留声机收听的是 ZUN 谱曲的『大空魔术』一样，是一种“元文本”的手法。至于这本书在幻想乡里为什么是“汉字手抄本，却语言不明”？这一设定的传承发展，可参考帕秋莉·诺蕾姬的设定。她的魔导书的文字可都是“神话时代的平假名，或说是原始日本文字，总之不是人类现在使用的文字。”总之都可看作非常珍贵的版本。所以这部很萌很萌，并带有一点学术气息的漫画，今后一定会有相当有趣的故事展开吧？


▲死灵之书





天朝有爱东方COS图鉴（三）

Touhou Project Fans Cosplay in China

■责编 /jedi ■美编 /ASKI

萌橙囧兔

本期的嘉宾“萌橙囧兔”是一位动手能力很强的妹子，不仅能出东方能画画，还自己做衣服做道具，并且经营着一家 COS 服装专门店。当然 COS 方面也是亲力亲为，接下来就让我们看看她所演绎的幻想乡吧！

PHOTO by 导演

PHOTO by 蔬果肉肉

- 名字（笔名）：萌橙囧兔
- 生日（或星座）：摩羯
- 性别：女
- 平时活动的地方：家，猫次元，糖水铺
- 喜欢的作品：东方 project、『穿越时空的少女』、『天元突破』
- 喜欢的 Coser：没有特别喜欢哦，因为只要是认真出 COS 的 COSER 我都很喜欢
- 最喜欢的 COS 造型：铃仙、古明地觉、妮娅
- 最喜欢吃的东西：肉
- 最想实现的愿望：猫次元可以开分店
- 微博：http://weibo.com/uncountable

征集“有爱的 COS”！

结合本刊的口号“二次元狂热”，自然会要求 Coser 本人不仅服饰造型和摄影有一定的水平，本人也要真正对作品投入感情才可以哟。只要你是真正喜爱本刊经常介绍的作品（如东方、SoundHorizon 和 Galgame 等），符合以上的要求，欢迎来我们这里展示自己的“爱”！

联系方式：jediliao@gmail.com 或新浪“二次元狂热官方微博”。

少女与东方的邂逅

2DM：名字的来历是？

萌橙囧兔：小学的时候就很喜欢橙色，觉得很有活力，但是世界上很少有橙色的兔子吧，这样串起来就感觉很稀有，很特别。

2DM：也特别喜欢兔子？本命是铃仙吗？

萌橙囧兔：对是！超级喜欢哦！因为第一次玩的是非想天则，远程攻击也是我的强项。

2DM：怎么会去想到玩格斗游戏的……？

萌橙囧兔：因为当时是在漫展上，看见朋友在玩，我本来就很好奇到底东方的游戏有什么好玩呀，于是就跑去想试试，朋友就教我玩了。

2DM：于是就一直喜欢铃仙到现在么？还有其它喜欢的角色吗？

萌橙囧兔：有呢！小五（古明地觉）和古明地恋。

2DM：可以说下理由吗？

萌橙囧兔：首先我很喜欢设个设定，当然是出于少女的原因，因为恋的弹幕是心心（好萌）然后觉的弹幕虽然没有恋的萌但是超级华丽（好吧其实我打不过去）……这可以算最简单的理由吗？

2DM：对角色的设定方面的了解是从哪里来的呢？原作，同人漫画还是音乐？

萌橙囧兔：同人漫画吧，因为认识的画手大大们都很喜欢东方，一开始是看见朋友在画，于是很好奇地去看，问了朋友很多关于东方世界观的东西，相对了解之后，觉得能够开放给大家毫无顾忌地画同人真的很棒，很容易就能结识到同样喜欢这样设定的人，大家一起讨论一起画漫画是非常开心的事。当然，我是看的那个，啊哈哈哈哈——

2DM：难道是工口百合漫？

萌橙囧兔 怎么可能，人家是很 CJ 的，我就看小清新治愈系。



PHOTO by 树熊

2DM：好吧……二设方面有哪些喜欢的作者和印象深刻的作品？
萌橙囧兔：IDEOLO 和工口牛。作品的话好吧，我一定要承认我看的百合糟糕漫比较多……我找了很久终于找到了我真的有看小清新的证据！『从迎风之地至星空的边际』，作者是kurudaz，是以早苗为主角的清新漫。故事非常励志，很适合在低谷的时候看，简单的事情往往让人迷茫，但是认真去行动不要忘记目标也是非常重要的事情呢。

2DM：哈哈，终于暴露啦……比较喜欢的 CP 组合是？
萌橙囧兔：帝 X 铃仙，觉 X 恋。



初入 COS 圈

2DM：现在常一起拍 CP 的 COSER 是谁，有什么想对她说的？
萌橙囧兔：路过的渣儿 42，明明她才是抖 M 但是为什么在 COS 的时候我就变成受，不公平！

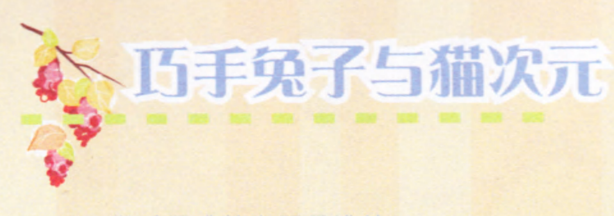
2DM：一开始是怎么开始踏入 COS 圈的呢？
萌橙囧兔：去漫展看见 COSER 后觉得好厉害！可以把漫画的人物实体化（当时《游戏王》比较红）。然后也因为在美院附中读书，出 COS 的条件比较好，有同学会做衣服，有同学会化妆，有同学会做道具，有同学会摄影，于是一气呵成！

2DM：是怎样开始自己制作 COS 服装和道具的呢？有专门学过吗？
萌橙囧兔：没有呢。但是现在网络非常方便，也有很多资深的 COSER 会发教程，也买过一本叫『LOLITA』的书，里面有做衣服的教程，书后面还有迷你纸样，我就试着做了些。一开始是手缝，后来存够钱买了一套家用缝纫机，就可以做一些简单的 COS 衣服了。

2DM：那时是上几年级的时候呢？最开始做出的成品还记得是哪套么？
萌橙囧兔：高中要高考，我是高考后才有缝纫机的，因为手工太差所以一直做娃衣来练手，后来做到娃衣能卖出去了，才开始做真人的 COS 衣服。那时候是大二了吧，所以最开始做出来的 COS 衣服是因幡帝。

2DM：原来一开始就是东方了么！里面角色的服装设计最喜欢的是？
萌橙囧兔：觉和恋无误！触手多棒（喂

2DM：这套自己拍过么？
萌橙囧兔：肯定拍过啦！必须拍过啦！而且还没有 CP，我一个人出了觉和恋。



巧手兔子与猫次元

2DM：做过最难的衣服是谁的？
萌橙囧兔：一定要东方吗，还是什么都可以？最难的当然是神魔大陆的牧师装，我找了全中国的裁缝都没人肯帮我做（夸张说法）。

2DM：哈，那东方的呢，难点在于哪里？
萌橙囧兔：如果是东方，就肯定是红魔城的衣服，西瓜（伊吹萃香）那套吧，印花 + 皮质的图案，简直是衣车杀手！针都断了好几根（虽然我使用


PHOTO by 蔬果肉肉

PHOTO by JACK22

PHOTO by 熊 BB

得比较粗鲁），印花如果是要完美能洗的一定要用丝网。但我自己做的话，就用印花机好了（为了开店买了很多机器），衣服上的大锁链要突出效果但又不能太重，于是去买了塑料的玩具锁链喷成银色来做。还有各种各样的道具，的确要非常花心思才能完成呢 ~

2DM：现在每一套衣服都会自己做么？
萌橙囧兔：不会哦，几乎都是在猫次元做的（自家的裁缝）。

2DM：啊……一直以为猫次元就是你一个人的店呢 ~
萌橙囧兔：_(:3」∠)_ 有裁缝帮我的啦，不然我一个人无法做那么多衣服，我是负责检查质量，衣服分解，或者打板，印花，小配件之类的，大家一起努力才有现在的猫次元哦 ~ 喵

2DM：这家店是几时开始正式推出的呢，名字的来历是什么？
萌橙囧兔：2011 年 10 月，当时有 3 个创始人，在我们商量谁来当店长时，想起了我家的肥猫，一脸“你们这群愚蠢的人类”的表情，于是就决定不如让猫当店长吧，就有了“猫次元”这个名字了。

2DM：觉得自己算技术宅吗？
萌橙囧兔：必须的！我啥都会一点点。

2DM：平时生活中还有哪些自满的技术呢？
萌橙囧兔：怎么说呢，我就是那种什么都会一点的人，画画还可以吧，毕竟是院生，但是又不是大手。摄影会一点吧，但是毕竟不是什么高级摄影师。JUBEAT 呢，能玩到 10 级 A 我就很高兴了，当不了大触。能车个衣服给自己穿一下但是又不是专业裁缝。总之我就是什么都平平凡凡的人吧，没有什么自满的技术呢。想起来真苦逼 QAQ

2DM：上次看你玩『和风物语』好像很厉害的样子。
萌橙囧兔：我玩『和风物语』被朋友称为超级奸商，用最短的时间和金钱获得最大的利益，哈哈哈 ~

2DM：奸商二字听起来好像很危险，会掉粉吧。
萌橙囧兔：这是利用游戏 BUG 啦，生活可没有 BUG 可以利用！游戏和生活要果断分开哦喵 ~

2DM：猫次元的东方 COS 服你自己全部都拍过么？如果要选一件来代表自家水平的话是哪套呢？
萌橙囧兔：没有全部拍过哦，但是很多衣服都是很巧手工的，个人最喜欢香霖堂的灵梦，印花就是用丝网做的，我们连鞋套都做出来了，绝对不是一般的还原哦 ~

2DM：将来的猫次元有什么发展计划吗？
萌橙囧兔：现在的 COS 店越来越多，COS 衣服也越来越便宜，我希望猫次元能站稳脚步，以质量优先为前提，多做一些原创有趣的东西，不跟风不打价格战。如果要雄心壮志一点说，我希望是能开一家面积大一点的实体店，注册公司，越做越好。嘛，目标定高点才能让自己一直努力下去吧。▲



▲猫次元网店里亲手绘制的图标



Profile

神猫 | Masterz



别名：色猫，工口猫，雄性，四眼，中国第二代外包动画制作人，曾参与制作『EVA』、『X战记 电影版』、『Bible Black&新 Bible Black』、『火影忍者－疾风传－』、『网球王子』、『柯南 TV& 世纪末的魔术师 & 朝向天国的倒计时』、『西の善き魔女』、『北斗神拳 电影版』、『飞跃巅峰 2』、『天元突破』、『大剑』、『HELLSING TV&OVA』、『Macross F 现行放映版』、『空之境界』等近百部日本动画。

赛璐珞时代的消失以及各种花边八卦

特别声明：本文观点仅代表作者本人立场，与本刊无关

■ 责编：如月千华、jed

诸位好久不见，没想到这么不和谐的刊物竟然在斯巴达的光辉照耀下顽强的活了下来，真是小看了触手的生命力和回避率。好了废话不说，进入正题。

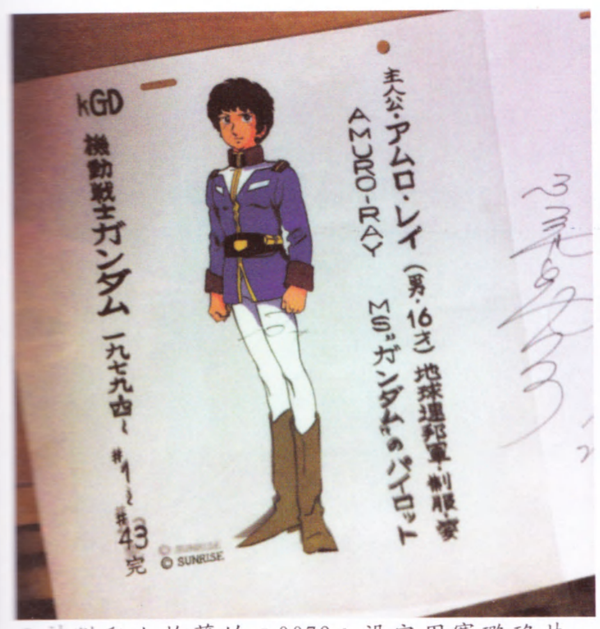
1 一个时代的逝去

前几天看到日本动画传奇之一的『サザエさん』(中译“海螺小姐”。原作：長谷川町子，漫画从 1946 年开始连载到 1974 年，动画从 1969 年 10 月开始一直做到现在，放送年数 42 年、放送回数 2000 回以上、放送话数 6400 話以上的长寿番组、平均收视率在从 25% 涨到 54% 左右的超弩级怪兽动画）突然画面变得颜色好奇怪（很亮、很刺眼），后来得知他们终于把最后一点赛璐珞片库存消耗光了，而彻底转变成电脑上色了。这群制作人员年纪大部分都是爷爷辈的，所以让他们学习新的技术有一定的难度且很花时间，所以这个片子是日本最后一个还在使用赛璐珞片的动画片，所以这也代表着日本最后一个用赛璐珞片上色的作品就此画上句号。(片子没完！还在继续画！)

赛璐珞是一个时代的见证，它承载着日本动画人的野望，从贯穿原始蛮荒黑暗时代到辉煌的黄金时代。什么是赛璐珞片？要解释这个之前让本猫来介绍一下神马是赛璐珞。首先，

▶整理垃圾的时候，突然发现了这个…… 我了个X！这都哪辈子的东西了我竟然还留着呢！?都快16年了！！内牛满面啊！！！（神猫）





▲神猫私人收藏的『0079』设定用赛璐珞片，上面有阿姆罗声优古谷彻的签名，据神猫自称价值 20 万日元以上

赛璐珞是一种通过化学方式提取合成的一种塑料物质，而赛璐珞片则是切出的一层透光度极佳的类塑料薄片，国内当时有好几种叫法比如“明片”、“化学板”、“赛璐珞”之类的。它是在 80 年代中后期之前，电脑技术还没有普遍应用到动画行业内（摄影和排表已经开始应用，不过动画上色还没开始普及），制作动画片所使用的重要材料之一（编者注：赛璐珞片在动画中的使用，大家可以理解成图像处理中的“层”的概念）。

首批赛璐珞诞生于 1865 年，它的制作方法（炼金模式开启！ =3=）是在纤维素中的部分羟根（氢氧根）被硝化后得到焦木素。焦木素溶于乙醇和乙醚的混合物，再加入樟脑等蒸发后会得到一种物质，它受热后变软，冷却后变硬，这种物质便是赛璐珞。这种东西最早是被用作制作廉价台球的原料，在它没有出现之前台球都是用象牙制作而成的，所以只有少数土豪阶层才消费得起，而且数量稀少。直到 1869 年美国人海厄特（不知道的人可以去 GOOGLE 或者 WIKI 一下）利用“赛璐珞”制出了廉价台球。从此，赛璐珞被用来制造各种物品，从儿童玩具到衬衫领子中都有赛璐珞。它还用来做胶状银化合物的片基，成为第一张实用照相底片。

一般动画的赛璐珞片厚度平均在约 0.125 毫米左右（后期技术有改进），过厚易产生灰雾，过薄则上色面积较大时会产生不平整现象。它之所以被用作动画的图片上色是因为有以下几点优势：

1、 透明度强，无任何色素掺杂；（传统的赛璐珞画面最大可分七层，中期经过技术改良可以分 10 层左右，后期在引入电脑多次合成技术后，可以实现 10×N 次，也就是没有上限。）

2、 光滑平整；（不会影响上色效果）

3、 材质坚韧；（易保存，并且可以承受 1-2 次的小范围修改，比如某个上色发现出了问题，可以等染料干透之后用竹签扣下再次上色。不过也要小心否则戳破就杯具了）；方便裁剪（可根据绘制画面所要求的规格大小裁切成适合的尺寸。）

4、 价格便宜；（这个比啥都重要，成本控制才是王道。但是在 RETAS 等电脑上色软件出现后，快速入门的无实体的上色方法就让赛璐珞的成本优势荡然无存….）

制作动画成品用的赛璐珞片一般使用三醋酸纤维素酯片基或聚酯（涤纶）片基为原料，再根据绘制画面所要求的规格大小裁切而成。



▲赛璐珞时代画面极致之一『逆袭的夏亚』

虽然赛璐珞有上述优点，但是它也存在着各种安全和健康隐患，比如由于赛璐珞中含硝酸根，极易着火而引起火灾。而且其构成材料中还含有致癌等有害物质（早期的时候使用三醋酸纤维素酯片基后期改为聚酯（涤纶）片基为原料），所以以前上色的时候我们都是带着头套、口罩（有些人觉得麻烦，而且已经老油条，知道如何保护自己所以就不带了）和套袖的。一是为了防止自己的头发和其他杂质落到正在上色的赛璐珞片上或者自己的袖子不小心蹭到还没有彻底干掉的染料上，二是为了减少直接呼入带有有害化学物质，给自己增加一层防护。

90 年代初期的做法是，把动画晒到赛璐珞片上，然后用细小的笔和线笔沾上彩色染料，在赛璐珞片上给画面着色。（所有的颜色都是那染料一点点的手工调配出来的，所以画面的总体颜色数不如现在的多。那个时候做色指定和配色比现在困难多了，简直就是地狱一般！）然后拿到一台很大的拍摄机上做摄影，接着把他们做成胶卷（每秒 24 格），最后再在电脑上负责后期加工（80 年代中期以后追加的这步，早期都是在胶片曝光或者拍摄的时候一起拿化学反映做一些特殊效果）。

到后来尽管已经有了电脑，但日本的动画制作业至今依然延续传统的透台 + 传统纸张手绘制作方式。在纸上绘制完原动画后扫描到电脑中，在 RETAS 里导入图像序列，上色。最后再在后期软件里加特效、合成，然后剪辑。这种半无纸化的流程的优势是能让制作人员的手绘和制作实力得以保留，每个人的基本功都非常扎实（可以 1V5 的），有很强的抗压能力（忙的都要快死掉的时候都还有余力吐槽）。



▲赛璐珞时代的 OVA 精品：『0083 星屑的回忆』

赛璐珞片的颜色在上色时和晾干之后会有很大的不同，在上色期时，染料的颜色相当的鲜艳、光亮。等彻底晾干凝固后，颜色会略暗、比较厚重、有体积感。而电脑上色则是颜色发亮、



▲『相聚一刻』的赛璐珞片

鲜艳，显示器上看什么样子就他出来后的效果就是什么样子，没有任何变化，所以处理不好颜色会非常扎眼。90年代中后期到00年初有不少动画的画面颜色非常鲜艳、光亮甚至到了瞎狗眼的地步，那就是早期彻底采用电脑上色但缺少后期调整和特效的结果。

当时很多公司的技术不过关，而且这种东西还算很高端，只有一部分有钱有技术实力的大公司（比如IG、SUNRISE和当时的GONZO….）才玩的转，大部分的公司电脑后期技术还处于摸索和尝试阶段。这个问题一直到了新世纪，PC等硬件的成本大幅度下降、高速宽带普及后才彻底好转起来。

2『轻音』监督的八卦

前一阵去帝都参加某朋友的产品发布会的时候，晚上和业内消息灵通人士F氏在泥轰大使馆附近的一家居酒屋喝酒的时候，听到TBS的中山佳久正在狂追京阿尼（京都动画）的山田尚子。听到这个新闻（其实也不算新了，圈子里都传得有一阵子了）让本猫很不理解，一个在电视艺能圈子里混的老油条怎么会和一个搞动画的妹子搅在一起（请允许本猫用搅这个字！）。最后F氏给了点提示然后本猫就彻底明白了。提示就是——『轻音』山田尚子是『轻音』的监督，而中山佳久则是『轻音』的TBS方面的制片人，这样就说得通了！据说中山佳久是出差去京阿尼那边开会讨论『轻音』的问题时，一下子就看上了负责这个片子的山田尚子（据说是一见钟情），然后整个人就坠入了感情的地狱，变成了恋爱中的中二模式。



▲刚采用电脑上色还不太适应的『机动战士高达SEED』

山田尚子从京都造型大学毕业后就去了京阿尼，老老实实的从原画一直干到监督。大家对她估计已经很熟悉了，京阿尼的原画，在07年石原立也监督的『CLANNAD』中首次尝试出任演出一职，之后便LV UP成为演出兼原画，后在轻音TV中首次担当监督一职。受到轻音走红的影响，现在事业正在上升期……

而中山佳久估计大家就很陌生了吧，他是TBS电视台的人，之前是负责偶像企划和运作工作的，在2004年开始涉及动画制作方面，主要负责动画（及其周边衍生游戏）的企划、制片及制作方的沟通（搅基）工作。而他和京阿尼开始有交集就是从04年的『AIR』开始（孽缘的开始～XD）之后又负责过『xxxHOLiC』&续（2007、2008）、『逮捕しちゃうぞ フルスロットル』(2007)、『To LOVEる －とらぶる－ ダークネス』（2009）、『劇場版 Fate / stay night －UNLIMITED BLADE WORKS』（2009）等作品的企划工作和『AIR』、『CLANNAD ～ AFTER STORY ～』等作品的制片工作。也算是在业界小有名气的爷们。

据F氏说，在中山在锁定目标之后，便对妹子展开了猛烈攻势，截至发稿时间，妹子已经被中山的猛烈攻势打的快不行了，所以估计中山有很大的可能会把妹成功。不过F氏又说TBS内部并不看好这二人的感情，所以一直要

求中山佳久不要把个人感情带入工作中，要冷静。但是恋爱中的人都是毫无理性可言的（俺就深有体会），在此只能祝他武运昌隆！记得F在当时说了一个笑话，从业者要把妹，快去京阿尼！里面妹子大把大把的！不过想起来也是，之前本猫曾经说过，因为京阿尼起家的时候就是一堆家庭妇女在操作，负责接一些自己丈夫（主要是手冢工作室，后期有龙之子等公司的外发）那边做不完的动画和上色。所以那边从公司创立之初就是女性占的比例比较大。

3 国产新作相关

之后本猫又马不停蹄的奔向魔都去找俺的妹子取悦一下她，刷一下好感度（男淫好辛苦TAT），在她愉悦之后，利用剩余的空闲时间本猫去了一趟朋友的动画工作室。前一阵子他们自己做了一个形象很像SD娃娃的CG动画预告片『纳米核心』据说反响很不错，而且被电驴看上将其收入其门下。所以本猫前去一探究竟，结果到了他们原本的窝点，发现人去屋空变成了不毛之地，神马叫不毛之地？那就是地上连根毛都木有啊！空荡荡的，瞬间本猫菊花一紧，心想不会是资不抵债连夜捐款跑路了吧（－－）然后赶紧给基友拨电话，这才知道他们最近换了窝点，让本猫去新地方找他们，成！到那里一看，是一个正在建设中的类似CBD的高端综合商务区，然后几个基友人模狗样的出来，说一切还不完善，新场所还在装修，先带我看看（晒一晒）全新的人体工学椅子、全新的图形工作站、全新的渲染农场、全新的妹子……我靠！你们这群有钱淫！！！闪瞎俺了！！那宽敞的办公室，那暴发户一般的办公楼（电驴的确是暴发户），那空间浪费的……啥都不说了有图有真相！！



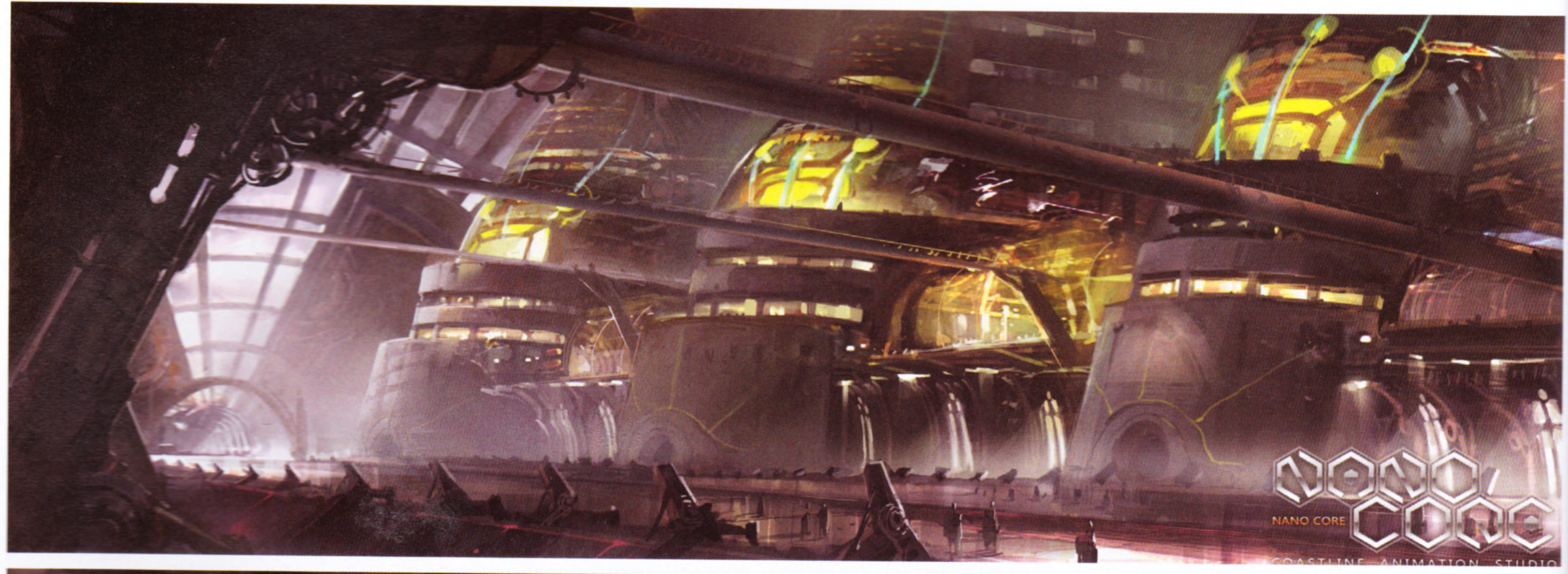


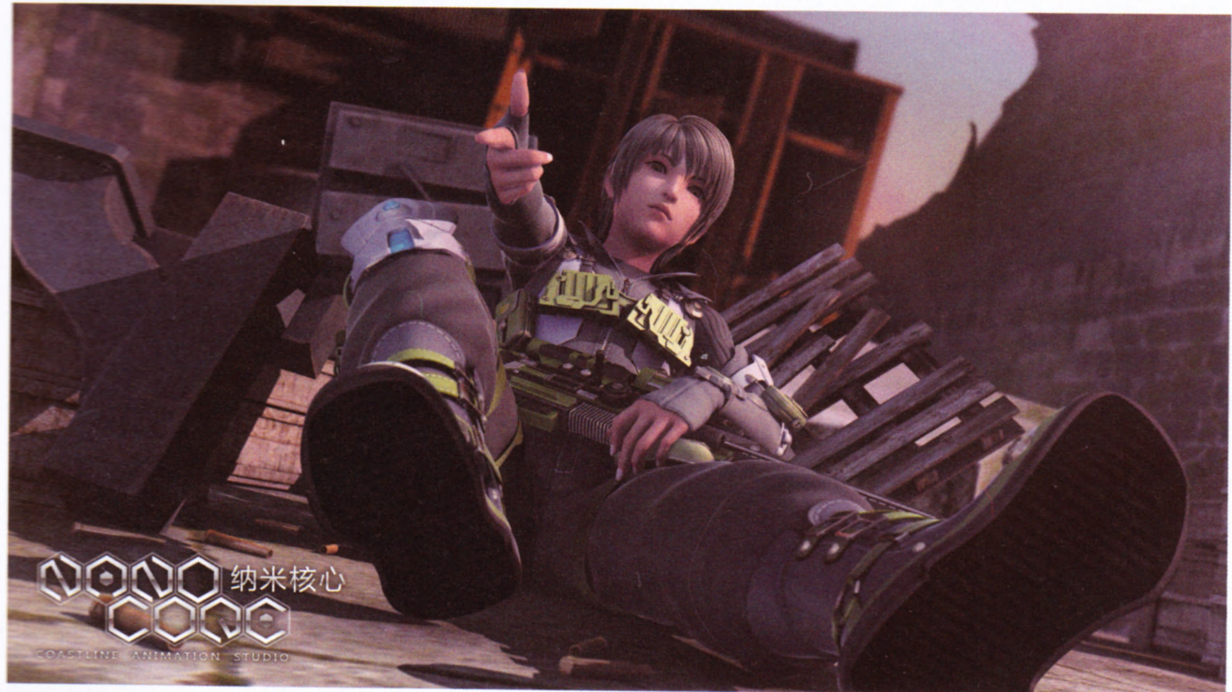


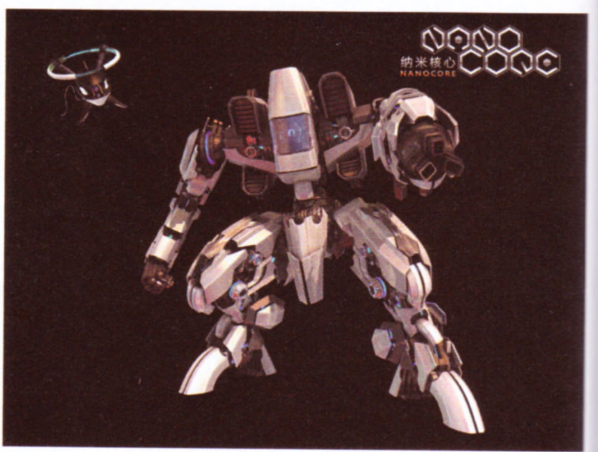


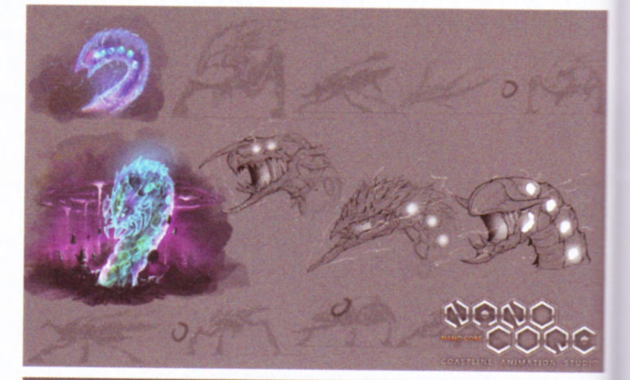




















有了这么优越的硬件环境，他们可以调用更多的资源来改进片子的质量，在宣传片里，其实很多动作和和大规模集群效果都是本猫那个基友用代码一行行写出来而非用骨骼掰出来的。他是个技术美术，会做动画会写代码。是个 100% 的有爱的技术死基佬…本猫再次放出几张他们之前做的一些设计方案。

4 对于动画现状的吐槽

前一阵子浏览 2CH 的时候发现了一篇佐藤大（脚本作家、音乐家，曾为『Macross Plus』撰写插入歌作词、为『攻殼机动队 STAND ALONE COMPLEX』和『狼雨』等著名动画撰写脚本）访谈摘要。在访谈中，他说在日本动画圈经验与技巧的森严壁垒下所形成的动画外

包体系，事实上侵蚀着动画本身，非日本的动画人被压制在生产链底层，极少有能够成为金字塔顶端的人（说的一点都没错），这与好莱坞吐纳全球资源的体制截然不同。同时他还悲观地认为大部分动画受众正在失去鉴赏能力。

本猫特别认同这句话，不仅是在十一区，我天朝动画受众的鉴赏能力正在不断退化。市面上充斥着低智商，废萌烂肉、假工口和挑战全年龄尺度极限趋炎附势的快餐动画，而不少刚刚接触动画的人就被这种邪道给洗了脑，变成了只看肉片的废人——这种人连宅都称不上。

在这里本猫要更正一下宅的概念，所谓宅是对某个东西有着近乎疯狂的喜爱或偏执，并且对此事物有着极其深刻的了解并且能够通过这种“爱”来进行制作或创造，甚至因为这份爱改变业界甚至是整个世界的存在，这种才是宅！喜欢并且看过动画、漫画据有相当鉴赏能力和资历的那种叫マニア意思是狂热者或者爱好者，最多也就是个宅的沐道者，或者说是准宅。日本早期的宅，是贬义的，由贵宅（お宅）演变过来，原因是这群动漫爱好者总是喜欢蹲在家里没日没夜的鉴赏各种动画去研究相关的技术及资料，然后带着自己的研究成果去各种同好会进行交流，久而久之被社会主流媒体认为是一群怪人，一群脱离社会主体对社会没有任何贡献的废人。因为那个年代没有网络，没有移动电话，除了传统电视平媒之外，一切的一切只能通过爱好者之间的交流布道才得以传播，所以才会出现一堆人出现挤在一个狭窄的屋子或者仓库中观赏“不健康”ACG作品的案例。

宅从七十年代中期开始形成到八十年代中期已经形成了一种文化，到了九十年代中期宅文化已经成为了日本一股非常强有力的近主流文化之一。而随着世纪末互联网的兴起，及数十年的积累让西方对日系卡通的接受程度日益扩大，宅文化终于成为几种主流文化之一。九十年代末，宅文化由日本流传至中国，在中国发生了形式上的变化，产生了概念上的区别，并由此延伸出什么纯宅、虚无宅等实为家里蹲



▲ IG通过众募网站Kick Starter征集资金制作的前卫短片『Kick-Heart』，就是因为看到目前日本动画的雷同与不思进取，才用粉丝出钱的方式来打开新局面。具体请大家下载『二次元狂热』的IOS安卓APP阅读。



的伪宅群体，这群人在日语里叫“駄目人间”，翻译过来叫做废人！根本就和宅靠不到一点边，国内不少人都觉得自己看过几个动画玩过几个游戏就自称是宅，鬼扯！就算加上宫崎老头、庵野教主、富野光头等宅王和大宅，真正的宅日本不过千人，中国估计百人都不到，而且大部分不是在日美公司中潜伏就是在从事着ACG杂志出版事业，为广大无知群众早日脱离伪非、甩掉小白厨的帽子而做着努力。顺便说一句，这本杂志的主犯JEDI也不算宅，丫是个喜欢用触手到处搅基的死基佬 -v- ）。

也就是宫崎老头、宅社、骨头和IG等几家有思想、有道德、有良心的“动画”公司在黑暗中顽强的支撑着这濒临破碎的夕阳产业。在访谈中佐藤大将动画做了类似于科幻中概念的硬动画（SF片、战争片、萝卜片、艺术片）、软动画（后宫片、卖肉片、废萌片）界定，后者专注于所谓的萌要素。佐藤哀叹前者在日本的没落，即便“好莱坞也在剽窃我们的创意”，动画业已形成一种以秋叶原为导向的超级商业体制（以美少女肉片为主的废宅作为主要消费群体），佐藤将之视为对这门艺术形态初衷的背叛。同时，佐藤对嘻哈文化寄以期待，认为该领域仍保持着足够的艺术空间，生产方式呈现个人化、分散化的特征，他将漫画与之并列。如其所言：“漫画是最后的阵地，如果失守，日本动画就彻底完蛋！”最后一句话，本猫不敢苟同，因为当动画彻底崩盘后，整个业界系统本身就会进入一个自我修正进化的状态，例如当年宫崎勤事件导致的动画业泡沫崩溃之后。所以本猫认为，日本动画行业如果长此以往继续下去，很快就混崩盘然后会迎来一次新的冲击（动画业界的第三次冲击），在这次冲击中会有很多人和公司倒下，整个业界会进入短暂的寒冬，然后将通过这次变革而涅盘重生，从而进化到更高的层次。



5 结语

最后转换一下心情，说一下读者来信，有朋友来信问为啥本猫的稿子不是每期都有连载？本猫可以告诉你，稿子不是每期都有，但通过稿子你可以了解日本动画的众生相。对于淫兽触手的催稿，本猫从来就不放在心里，任他跪在我面前苦苦哀求，本猫的心智依然如磐石一般坚定（如果换成个软妹子的话，估计就…）~ XD

好了本期就到此为止，各位祝福我创业成功吧！！？ To Be Continued…!? ▲


人妖大叔的三法宝。。
——渡边明夫与他的“渡边流”
虎牙
幼女
OK绷

——渡边明夫与他的"渡边流"

AKIO WATANABE

14 年前笔者看了一本名为『挪威的森林』的小说，里面悲催的男主角叫作渡边；12 年前笔者在大学选修日语课程的时候，"标日"教材上有个日本人也叫渡边；10 年前笔者迷上过一部叫『COWBOY BEBOP』的动画，后来知道动画的监督叫渡边信一郎；8 年前百无聊赖，在朋友的推荐下看了小说『失乐园』，这书的作者叫渡边淳一；两年前在东京旅行时，看到秋叶原满大街都贴着一群妹子的海报，朋友告诉我那叫"AKB48"，前排最显眼的一个美少女叫渡边麻友。通过这系列经历笔者总结出一个道理：渡边这个姓氏在日本的地位大概就相当于赵钱孙李王之于中国人吧，实在是太常见了！以这个概率来说，从事 ACG 行业里的人姓渡边的一定也不少，这些"渡边们"平时就在各个领域里默默耕耘着，偶尔也会诞生出渡边信一郎这样天才级的监督，或者也有一两个像本文要介绍的渡边明夫这样的名画师。说来有趣的是，叫渡边明夫的同名同姓的名画师倒真的不止一个，30 多年前手塚治虫领导的虫 Production 社就出过一个绘制童话绘本和背景美术作品的达人渡边明夫。不过本文要介绍的渡边非彼渡边，年纪要小了整整二十岁不说，成长方式和个人经历也完全不可同日而语，这个渡边明夫绝对是一个很有故事的人。



渡边是个天才？别开玩笑了！

Watanabe is a genius?
You kidding me!



故事的主角渡边明夫生于 1969 年 7 月 27 日，也就是昭和 44 年的盛夏季节。那一年发生了很多大事件，年初学潮大本营之一的东大安田讲堂被攻破，600 多人遭逮捕，东京大学的入学考试破天荒的中断了一届；4 月 28 日，传奇人物戴高乐在五月革命的浪潮中辞去法国总统一职黯然下野；7 月 20 日"阿波罗 11 号"登月成功，阿姆斯特朗为人类迈出了历史性的一步。这之后的一周，居住在东京都的渡边家也迎来了历史性的时刻，作为长男的渡边明夫出生，取名"あきお（明夫）"是希望这个孩子能健康、开朗地茁壮成长，这是一个极为普通的名字，或许也预示着这个孩子未来也将会是一个普普通通的平凡人。

渡边明夫的童年时代波澜不惊，他五岁那年日本 TV 动画之父手塚治虫一手创办的公司虫 Pro 商事和虫 Pro 动画公司相继破产倒闭，日本的 TV 动画业随之陷入低潮。10 年前的 1963 年当手塚亲手制作出日本首部本格 TV 动画『阿童木』的时候是何等的意气风发，这部作品在全世界亿万动画迷心目中的意义不亚于阿姆斯特朗的壮举。但动画这项事业有着太多的不确定性，成败都只在一念之间，被奉为神明的手塚大神都几度浮沉，更何况无名小辈们，还不谙世事的渡边

明夫当然不会知道日后自己踏上的就是这条铺满荆棘的道路。又过了 6 年，渡边明夫 11 岁时，『机动战士高达』的播出标志着男性向 TV 动画的全面复苏，很多孩子在自己的内心暗自埋下了“动画梦想”的种子，小渡边也是其中之一。家里人并不反对渡边明夫学习画画，乐得让他从事一些能沉下心来的爱好，就这样渡边从小学时代的涂鸦，一直画到了高中时代的漫研，手绘底子小有所成，多少也展现出了一些韧劲来。再加上渡边自热学习成绩一般，发觉自己并不是读书的料，于是在高中即将毕业决定未来的前途时填报了动画专门学校的志愿。当时正值日本泡沫经济的最高峰，动画产业搞得风风火火，不少完全不相干的公司都纷纷出资投拍动画，业界一时间好不热闹。可能觉得画动画也不失为一门好差事，家里人并没有反对渡边的决定，拿出了不少学费把他供入了动画专科学校。那年他才十八岁，一个充满了可能性的年龄。

可能是找到了如鱼得水的感觉，专科学校时代的渡边明夫相当活跃，早在 1987 年就以学生身份参与了长篇 SF 动画『宇宙三剑客』的制作，当时担任的是动画流水线的任务，关于这段履历在渡边明夫的 WIKI 百科上并没有记载，以那时的情况大概轮不到“打工君”渡边署名，于是也就被忽略了。一般材料上记载他参与制作的第一部动画是 1989 年的『仙魔大战』和紧接着播出的续作『新仙魔大战』，在后一部作品里他第一次出任原画之职。在加盟『新仙魔大战』剧组时，渡边明夫已经从专科学校毕业，并很快正式入职了一家中等规模的动画公司 STUDIO 云雀，开启了自己的职场生涯，那一年他正好 20 岁。1989 年对于整个动画界而言其实是非常重要的一个年份，动画之父手塚治虫在 89 年 2 月 9 日因病去世，手塚的死标志着一个时代的终结，业界不再流行单打独斗，孤胆英雄式的创业故事或许注定将会成为历史，越来越多有才能的新人纷纷崭露头角，未来他们将统治这个行业。但也就在这一年，上世纪末日本最臭名昭著的罪犯宫崎勤落入法网，坦白杀死四个萝莉的宫崎勤激起了强烈的蝴蝶效应，成为替罪羔羊的动画业界被媒体曝光、曲解、鞭挞，成为千夫所指，然后陷入一蹶不振的深渊。

说来也够倒霉的，渡边明夫刚刚踏进这个圈子，他所在的行业就面临了波及全行业的毁灭性的打击。但对于渺小的渡边来说，除了不自乱阵脚，他所能做的就是默默积累、踏实工作，静待机会的降临。因为整个行业气候变坏，在短时间里选择离开另谋出路的人其实不在少数，对于新人而言这反而是个千载难逢的上位机会。日本动画业界是一个非常讲究传承和资历的行业，其实它就像日本社会的一个缩影，是一个聚集着大量手工艺者的行业，这类以技巧谋生的行业往往存在着或明或暗的师徒关系、上下级前辈等等，织就了一张超大的无形的人际关系网，从入行到求生到出人头地，都离不开这张大网。除非是几十年一见的逸才，一个新人从入行，到小有名气一般都要花上十几二十年的光阴，动画师从动画做到动检、原画、作画监督、总作画监督、人设，这么一路一步步往上爬；演出人才则是先从最基本的画分镜表开始，然后指挥 Layout 和演出工作，再当名监督的副手，最后才攀上监督的位子。这是动画业界普遍的规律，几十年来向来如此。但惟独 80 年代末 90 年代初这段时间例外，失血过于严重的动画界对人才的渴求达到了空前强烈的程度，所以人才提拔的进程也比以往快了很多倍，一个过去需要熬很多年才有机会上位的职位，或许在 90 年代初，一个有潜力的新人只需要用三四年就能胜任。渡边明夫的状况就很典型，他从入职 STUDIO 云雀以动画师的身份起步，到获得尝试原画的机会只用了不到一年的时间，然后从原画升格为作画监督用了三年都不到，七年后他又连升两级，在三十岁那年坐到了总作监和人设画师的位子上。仅仅十年的功夫就做到了



▲『新仙魔大战』

AKIO WATANABE





AKIO WATANABE

普通人花二十年都未必能达成的高度，令很多比他早入行但晚上位的前辈们都羡慕不已。

其实给渡边带来好运气的就是『仙魔大战』这一部作品而已，87 年的『仙魔大战』里他还是底层动画师，89 年的续作『新仙魔大战』投拍时就已经成功升格为原画师，再到 92 年的『超级仙魔大战』再战荧屏时，渡边第一次被提拔为作画监督，一共经手了 4 话内容，非但不是个打酱油的，反而更像是半个主力队员。要说他当时的画技，也没有什么特别的过人之处，在他成名后发表的几本画集里都没有收录过那个时代的作品，可见渡边的重要性其实还是很有限的，不可能会授权他以 STAFF 主要成员的身份在媒体上发表动画插画的机会，毕竟实力还没有到可以拿出来炫耀的程度。渡边那时候也算有自知之明，养成臭屁爱炫的习惯是他名声大噪以后的事，在他刚成名那会有媒体采访他问他都喜欢哪些动画人，他很爽快地回答说竹井正树、猪股睦美（いのまたむつみ）、中泽一登、桂宪一郎这几位对他的影响很大。只要稍微翻一翻这些人的履历就会发现，都是与渡边在同一个年代里出生的同辈人，而不是大他十几二十岁的业界大前辈、大神这类人物，这四位动画人身上有一个共同点就是天赋异禀，靠自己鲜明的个人特征早早成名。

竹井正树画『罗德岛战记』的时候艳惊四座，后来被 Elf 挖走成为当家原画师；猪股睦美画的『宇宙皇子』甚至惊动了在日本访问的迈克尔·杰克逊，看后强烈要求见作者一面；桂宪一郎以一个无名小卒的身份受到河森正治的青睐，成为『Macross 7』的人设，让人不禁赞叹“后生可畏”这四个字；而中泽一登更是金田流和大张流两个流派兼修的高徒，出道没多久就备受业界关注。简单来说这四个人都是人们嘴里所说的“天才”。反观个人事业起步阶段的渡边明夫身上就完全没有这四位动画人那样的闪光点。肯定有人不信，会说渡边大叔的画风大家都认识啊，有哪些标志性的特点我们也都能如数家珍。现在的渡边明夫的确如此，但放到二十年前就完全不是这样了，他第一次给别的公司画插画时甚至还不会用赛璐珞涂，一个不用赛璐珞涂作画的渡边会有几个人认识呢？所以说上世纪 60 年代生人的“泡沫世代”的业界天才们不胜枚举，但要把天才的帽子扣到渡边明夫头上的话，笔者只有一句话：别开玩笑啦！



临时顶班顶出了名堂

An unexpected chance

渡边明夫不是天才型的角色，他投身业界的头十年可以仅用一个词就概括：默默无闻。这要先从塑造他的“容器”——动画公司 STUDIO 云雀说起。

STUDIO 云雀 1979 年时创建，成立时的定位是一家专门从事后期制作的外包工作室。日本的动画产业历来存在层层转包的关系相信这点大家都有所耳闻，STUDIO 云雀有一个固定的上家发包公司叫土田 Production，而土田上面还有一家元请公司叫日本 Animation 株式会社，一部动画的制作工作就这样从日本 Animation 转发给土田 Pro，土田 Pro 再把其中的色彩设计的工作分出来转包给 STUDIO 云雀。STUDIO 云雀的女社长光延幸子与土田 Pro 的实力派监督光延博爱是夫妻关系，后来两人的儿子光延青儿继承了 STUDIO 云雀的社长职位，所以很明显云雀是一家典型的靠业内关系生存的夫妻老婆亲子店。

都说想发展事业的人千万别进家族企业，工作扯皮升迁慢，不过 STUDIO 云雀最突出的问题是经营者野心不大，靠上家发包吃饭的经营

AKIO WATANABE



▲注意看并木智香脸颊和膝盖上的创可贴，这两处是渡边所谓的“创可贴地带”，此外厚底靴子的设计在渡边笔下也很常见

模式也注定了不会有太大的发展。1986 年土田 Pro 倒闭，险些拖累 STUDIO 云雀跟着一起“殉葬”，已经给该公司未来的发展蒙上了一层阴影。渡边明夫入职后不久就明白了 STUDIO 云雀没有什么大志向，能生存下去已属不易。宫崎勤事件发生后业界生存状况变得更差，STUDIO 云雀也很务实的鼓励有能力的员工自谋出路，可以在不影响正常工作的情况下接私活，渡边在 80 年代末 90 年代初参与制作的好几部动画实际上都是私活，并不是云雀指派的工作。另外因为没有什么值得一提的大前辈坐镇社内，当然也就不指望新人们能有突飞猛进的成长，本来从事的就是上色、色彩修正（也就是所谓的仕上）这类低技术含量的加工活，对新人根本起不到锻炼的作用，做一辈子仕上也未必成得了一个合格的人设画师，对于这一点渡边明夫是心知肚明的。在到处走穴的那段岁月里，他等的就是一个出人头地的机会，从 1988 年正式入行，到 1998 年他在不经意间第一次捞到了人设画师的职位，这个机会他等了整整十年。

说起来颇具讽刺意味的是，这个千载难逢的机会竟然来自于碌碌无为的 STUDIO 云雀。云雀后来找到一家叫 KSS 的发包公司，后者多年来从事美少女相关作品的开发制作，其中有一块业务是美少女游戏的外包开发，90 年代 TV 动画持续衰败，大家都往美少女游戏这条路上挤，于是游戏外包活的数量就渐渐赶上甚至超过了动画的单子。97 年时 KSS 将一部叫『ずっといっしょ（永远在一起）』的 PC 恋爱模拟游戏的单子交到了云雀社长光延青儿的手里，指派其为游戏制作所有的动画部分内容。这是云雀破天荒第一次接了游戏动画的外包工作，大东家是财大气粗的东芝 EMI。EMI 在演艺包装和唱片发行方面的庞大事业很多人都知晓，宇多田光、椎名林檎等不少大牌歌手都是 EMI 旗下的签约艺人。但 EMI 曾经涉足过游戏和动画产业的历史恐怕知道的人就不多了，在泡沫经济登峰造极的年代，东芝 EMI 这样的大手企业也到处投资参股，设立游戏开发部门在当时来说是一种时髦的经营方式，在 MSX、FC、SFC、MD 等家用游戏最红火的 80 年代，EMI 下属的游戏分公司就一直没有中断过游戏的开发工作，一直到 PS 出现为止，前前后后也推出过 20 多款游戏。但到了 90 年代泡沫经济破灭的时候，很多公司又都纷纷急于退出游戏市场，EMI 也是退潮大军中的一员。『ずっといっしょ』是 EMI 在 WINDOWS 平台上第一款，也是唯一一款游戏，游戏上市一年后 EMI 的游戏分部就关门大吉，清点出售了。由于预算经费严重不足，团队动荡种种原因，游戏的开发一开始就面临诸多问题，不得已进行了层层转包，最后有一部分落到了 STUDIO 云雀手里。

云雀接到任务后，出乎很多人意料的是授命当时署名“渡边あきお”的渡边明夫为游戏的人设，大概也是想死马当活马医了，毕竟这几年来到处南征北战，资历比渡边要深的人社内也找不出第二个来。渡边能够乱中取胜其实也靠了一点点运气，因为最初确定的人设人选（据说还是个大牌）由于日程安排上的冲突临时退出，十万火急下才找到时任作画监督的渡边明夫来顶班应急。这一顶倒是顶出机会来了，游戏的口碑着实不差，正好赶上恋爱模拟类游戏的好年景，但凡养眼一点的新作都会有大批玩家捧场。渡边把家里收藏着的『卒业』和『同级生』系列翻出来做参考，学着竹井正树的感觉完成了游戏的人设，虽说当初的画风还很不成熟，好在女主角只有三人，应付起来并不算特别费劲，小野寺樱子、并木智香、石塚美树三人分别对应的是强气女王学姐、元气运动少女同级生和巨乳可爱学妹，像教科书上教的那样把各种属性堆砌上去基本就八九不离十了。其中并木智香这个角色需要着重点出一下，从科班的角度上说，元气运动少女类型的角色应当包含哪些视觉要素呢? 低脂肪含量的四肢和出色的身体线条是必不可少的，为了突出好动飒爽的一面多半会选择男孩子气的短发发型，发色则以活力感较强的绿色为



▲渡边明夫对形形色色的挂坠其实也很有讲究



▲虎牙的设计在『山本洋子』中被大肆运用，这部十几年前的作品的画风跟现在渡边明夫的画风已经极其接近了

首选，平时着装以制服、运动服、田径服等标准套装为主，如果觉得这样的设计还是略显单调和雷同化的话，还可以适当加入一些装饰元素，但不宜过多和过于夸张。渡边照着教科书上所说的那样设计，然后在最后一步加入了自己的考量：在角色脸颊上加上了一块创可贴。于是属于渡边明夫的符号化的个性元素就这样悄然诞生了。

『ずっといっしょ』游戏卖得是不错，功劳却并不属于渡边明夫，而归功于 STUDIO 云雀整个团队。说来也对，没有时任制作人的光延青儿大手一挥，无名小卒渡边明夫怎么会有上位的机会。渡边也不是完全没捞到好处，游戏发售后他的知名度提升很快，果然很快就有其它公司找上门来洽谈各种工作，那会有个元祖级的 TCG 卡牌游戏叫『V.I.P (Venus Idol Project)』，制作公司 AXIA 请他画几张卡牌插画，渡边欣然接受，迈出了进军插画领域的第一步。当时这位未来的赛璐珞涂大师用的还是古老原始的马克笔涂法。后来，一个曾经与渡边有过一面之缘的动画监督来找他，请他给自己的新片担任人设和总作画监督，这样的待遇对刚满 30 岁的渡边而言着实不低，被人需要和认可的感觉很棒，渡边觉得云雀这个小庙大概已经装不下自己了。光延青儿也有自己的算盘，走了一个渡边明夫没关系，跟美少女游戏圈的这条线算是已经搭上，往后再接新的外包活就不是什么难事了。各有各的念想，各有各的前程，渡边就这样和平的与栽培了其十年的 STUDIO 云雀分道扬镳了。

伯乐 就这样莫名其妙的出现，然后莫名其妙的消失

Days with Akiyuki Shinbou

AKIO WATANA

渡边在 1996 年走穴到 JUNIO 社参与了一部叫『机械女神 J』的 SF 动画的制作，在第 10、18 两话里出任作画监督，动画的续作后来换了家公司，也没有再续用渡边，所以他很快淡忘了这部作品，但有一个人一直对渡边念念不忘，此人叫新房昭之。

1961 年出生的新房比渡边早入行 8 年，毕业于名校东京设计学院，也是科班出身，学的也是设计，不同之处是新房画了没多久发觉自己实在不是原画这块料（看过他在同人志里画的『魔法少女小圆』以后笔者坚信新房确实不是画画的料），于是砍掉重练转型做了演出家，打拼了十几年后终于摸索上了监督的道路，到 90 年代末的时候已经是个小有名气的新锐监督了。渡边跟新房本来没有什么交集，两个人所在的公司 STUDIO 云雀和 STUDIO ぴえろ没有合作关系，走穴的时候也老碰不到一块，『机械女神 J』可以说是一个很难得的例子，当时新房担任的是 OP 和 ED 动画监督的职位，性质比较特殊，其实跟渡边也没有什么共同作业的机会，所以笔者一直很纳闷他到底是怎么找上渡边的。新房在 96 年早些时候刚刚拍完了一部新的 OVA 动画『去吧！宇宙战舰山本洋子』，动画根据庄司卓的 SF 小说改编，可以说是轻小说改的一部先驱作品。当时与新房合作的人设画师就是中泽一登，渡边十分欣赏的一位画师。出生于 1968 年的中泽只比渡边大几个月，毕业于起初还没什么名气的东京动画学院，可以说是出身微寒但天赋异禀。出道时拜在比自己大两岁的天才画师大张正己门下，



AKIO WATANABE

深受器重，没几年就被培养成为大张正己式的业界公认的天才动画师，很早就坐上作画监督的位子，后长期担任作监和人设要职，最辉煌的职业经历是为『杀死比尔』的动画部分作画，从而名满世界。中泽担任『山本洋子』人设的时候只有26岁，却已经是一个身经百战的老练的作画监督了。按理说新房应该对中泽这样的天才型画师很器重，但奇怪的是两人始终不对眼，『山本洋子』两部OVA拍完以后，新房就把中泽一脚蹬走了。1999年新房大胆提出了『山本洋子』TV版的企画，然后大刀阔斧的更换了主要STAFF阵容，只保留了两个他最看重的职位：系列构成和音响监督，熟悉新房的人都知道，他很喜欢跟同一个脚本师合作，也有自己的御用音响监督，所以他拍出来的片子叙事风格大都很相似，而且经常沿用同一套声优班底。但新房对人设这一环节并不太执着，生涯中跟他有过合作的人设画师不甚枚举，渡边明夫可以说是与他最有渊源的一个，也是交情最长的搭档之一。启用渡边取代中泽不能不说是一个颇让外界感到意外的决定，渡边虽然刚刚完成了一部人气游戏的人设工作，但在其本行的动画领域还处于空白状态，对他的实力谁也不了解。但从后来渡边的谈话中笔者隐约觉察到了当年新房之所以启用渡边的原因：单纯就是因为渡边明夫这人很好使唤。

大家都管新房昭之叫“原作粉碎机”，都知道他是个很有个性的监督，俗话说一山不容二虎，新房这样的监督当然是容不下制作组里有第二个粉碎机出现的，虽然新房也多次跟梅津泰臣这种人设粉碎机合作，但往往只是把OP、ED动画这些不影响作品整体风格的内容交给梅津去自行发挥，让他给整个作品锦上添花。人设画师对他来说最大的职责就是贯彻监督的意志，在这一点上渡边就做得很好。作为与新房合作次数最多的画师，渡边对新房的个人喜好应该是很有发言权的，后来在谈到新房对人设的看法时，渡边就列举过新房的一些癖好，例如他喜欢大额头的角色；喜欢全身绑满绷带的怪人；重视男性角色多过于女性角色；喜欢耍弄小道具等等。新房属于插手人设工作较多的一类监督，会花很多精力在与人设画师沟通、指示人设稿修改意见的工作上。新房在提出『山本洋子』TV版企画时就抱定了要逆天的想法，把OVA版定下的基调全部砍掉重练（说好听点就砍掉重练，说难听点就是粉碎原作）。因为渡边资历尚浅，新房对人设的改动可以说是更加的肆无忌惮，所以说如果没有最初的成功磨合，恐怕后来也不会有什么『化物语』系列了。

那时候渡边每周都要花上几个小时聆听新房大监督的指导，然后回去按照指示画出角色草稿递交给新房，再等着下一周新房挑完刺以后继续修改。同一个角色几易其稿是家常便饭之事，『山本洋子』里渡边设计得最辛苦的并不是主角山本洋子，而是新房私底下最喜欢的“大额头”御堂圆，新房通过音响监督三间雅文特意请来了红得发紫的林原惠女神来给小圆配音（嗯，小圆，现在你知道为什么新房喜欢这个名字了吧），另一位女神宫村优子也被请来给白凤院绫乃配音，EVA两大女神的再聚首在当时也算是一大话题。也有细心的观众发现此声优阵的另一大看点就是『名侦探柯南』主角阵容的重现，山本洋子的声优高山



▲配合新房对大额头的喜好，再加上渡边对流行元素敏锐的把握，就诞生出御堂圆的这个妹抖装造型

南，加上林原惠和宫村优子分别在柯南中饰演柯南、灰原哀和远山和叶。御堂圆和白凤院绫乃在OVA 版里原先都是配角，TV 版里地位大幅提升也可以认为是新房想给两位大牌声优加戏，尤其是御堂圆特别受新房的关照，单纯从外形上说比主角山本洋子还要显眼，每次登场时大额头上金光一闪，犹如镜子一般可以倒映出人影来，这种颇具有趣的亮相方式一下子就征服了口味挑剔的观众们，后来这招成为新房的惯用手段，在『不可思议的教室』、『魔法先生』等作里屡试不爽。当然，将大额头的闪亮登场从演出层面实现为实际画面的就是负责人设和作画的渡边明夫了，受新房的感染，渡边显然也倾注了不少个人情感在『山本洋子』中的好几个角色上，在一边贯彻新房的意志时，一边也在加入自己的想法（下文中会具体讲到），两种思维交织在一起就逐渐形成了属于渡边明夫自己的方法论。

融合了各种新奇视觉元素的『山本洋子』一经推出便大获成功，渡边明夫一炮而红，新房也重新在 TV 动画领域站稳了脚跟，后者开始筹划一部更加野心勃勃的作品，打算挑战一下原创题材和新的拍摄手法，于是 2001 年的『魂狩』便应运而生了。

2000 年新房成功游说 WOWOW 电视台投资制作一部新的 TV 动画『魂狩』，作品于翌年4月播出。资方当时下了不少本钱，『魂狩』是WOWOW 台 HDTV 动画的首次尝试，高清制式在那个年代还是个新鲜玩意，WOWOW 本身就是个收费频道，能够收回投资成本取决于收视率，这为新房不久后的败走麦城埋下了伏笔。『魂狩』的原作者不是新房本人（新房迄今为止从未独立原创过一部动画），而是交由龙之子企画室搞出来的，题材极为装逼，融合了 SF、悬疑和特摄等时髦的人气元素，这些基本上都是龙之子所擅长的东西，拍得纯粹一点的话未尝不是一部好动画。新房与渡边的二次合作也让人充满了期待，这虽然只是渡边第二次担任动画人设，但他在当时已经拥有一大批拥趸了，人气上升之快让他自己也始料未及。『魂狩』的很多视觉元素都继承自『山本洋子』，有过之前的合作，了解了新房的脾气后，渡边工作起来也是轻车熟路。

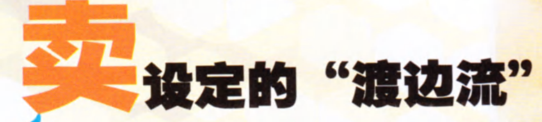
这部新作里依旧出现了很多新房钟爱的角色类型，比如大额头少女时逆琉奈、全身缠满绷带的怪人等（喜欢大额头倒也罢了，喜欢缠绷带确实是个诡异的癖好，后来『化物语』里又出现了新房喜欢的绷带怪人，额不，绷带少女神原骏河）。但渡边还是在男主角伊达京介这个角色上吃到了不少苦头，伊达的人设稿改了不下十次，新房时而要求京介“看上去更健壮一点”，时而要求“线条要犀利而简洁”，时而又要求“着装要体现出时代感”，足可见新房对这个肩负起装逼重任的男主角有多么期待和纠结（这一幕后来在『化物语』的阿良良木君身上再次重演）。渡边总能尽量满足监督的要求，这点是一直令新房感到舒心的地方，作为挑剔的监督谁不喜欢用渡边这样通情达理的人设画师做搭档呢？换个角度来说渡边既然能适应吹毛求疵的新房，那么适应业界其他监督的风格也就自然不在话下了，后来渡边在介绍其它动画作品的人设稿时也说过原作版权方和监督给出的最多的，也是少数的要求就是请他尽量忠于原作风格，除此之外一切“请自由发挥”，真如说这才是很多剧组里的常态。看看这几年先后播出的『化物语』和『只有神知道的世界』，对比下两作的人设你就能体会出什么叫“吹毛求疵”，什么叫“自由发挥”了。

对人设倾尽心力固然不是件坏事，不过『魂狩』的问题既不出在题材，也不出在人设，而是



出在新房昭之的导演手法本身。在没有原作束缚的前提下大玩原创动画，那就没有谁能阻止他肆无忌惮的使用他的"新房流"了。在经受了他那些颠三倒四的剧情安排和闪得人眼睛疼的镜头语言折磨之后，观众们纷纷抛出了"意识流动画""看不懂""坚持不下去""关电视睡觉"的评论，收视率自开播以后如同高台跳水一般直线下跌，最后跌到了惨不忍睹的程度，WOWOW 果断决定把作品腰斩了事。『魂狩』成了不折不扣的"票房毒药"，连累了 WOWOW 亏了大钱，身为罪魁祸首的新房自然难辞其咎，但他能怎么做呢，还不赶紧溜之大吉到里番界避风头。渡边与新房的第二次合作就这样戏剧性的结束了，等他们再度以监督和人设的身份合作时，已经是 8 年以后的事了。





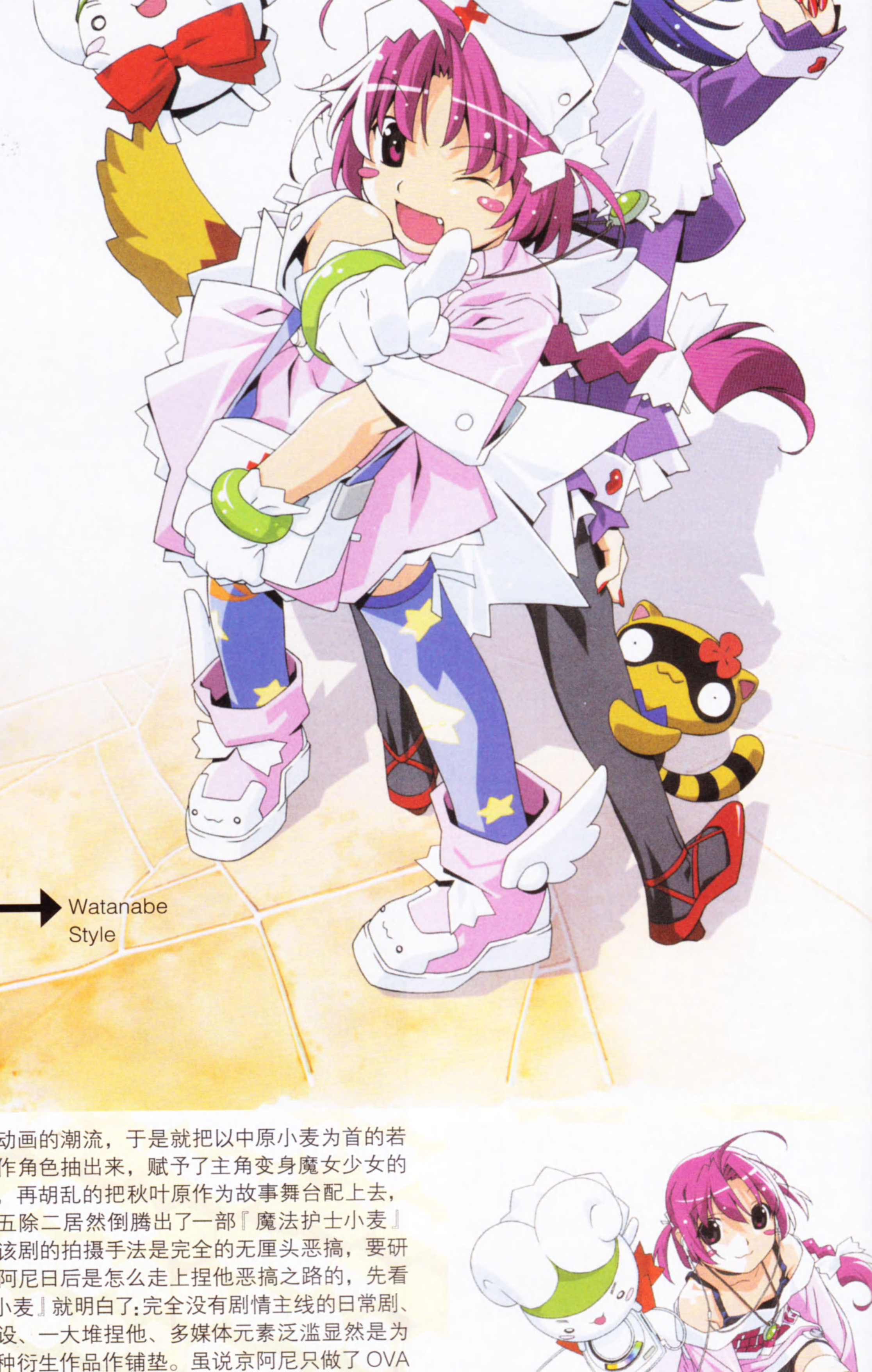
卖设定的"渡边流"

Watanabe Style

多年的走穴经历让渡边学会了不在一棵树上吊死，就在新房带着『山本洋子』的本子找到渡边的时候，他已经撸起袖管准备在游戏圈里大干一场了。『L 的季节』是他继『ずっといっしょ』以后所画的第二部游戏，该作的题材是大受市场欢迎的学园恋爱视觉小说，该作选择肢的设计变化很丰富，还搭载了时髦的 IPS 系统（俗称插嘴系统），加上渡边清新亮丽的人设画风和倾情献唱 OP、ED 主题曲的著名歌手小松未步的加盟，令游戏一经推出就大受好评，2001 年时以原班人马开发了续作『Missing Blue』，相关的衍生作品群也比较庞大，各类小说、广播剧、声优角色 CD 层出不穷。这段时间渡边其实也接到过工口美少女游戏的单子，笔者这里暂且按下不表。

『魂狩』败走麦城后其实对渡边并未造成负面影响，他的知名度反而进一步上升了，从 2002 年开始他的工作成倍增长起来，游戏和动画双线推进，好不风光。利用『魂狩』的遗产改编的『魔法护士小麦』在 2002 年被京都动画做成了 OVA 拿出来卖，那时无论是京都动画也好，担任监督的武本康弘也好，都还是籍籍无名之辈，STAFF 里腕儿最大的就属渡边明夫了。『魂狩』的两位制作人川濑浩平和伊平崇耶一半是出于想填补亏损漏洞的无奈，一半也是很想赶一赶魔法少女动画的潮流，于是就把以中原小麦为首的若干前作角色抽出来，赋予了主角变身魔女少女的身份，再胡乱的把秋叶原作为故事舞台配上去，三下五除二居然倒腾出了一部『魔法护士小麦』来。该剧的拍摄手法是完全的无厘头恶搞，要研究京阿尼日后是怎么走上捏他恶搞之路的，先看看『小麦』就明白了：完全没有剧情主线的日常剧、卖人设、一大堆捏他、多媒体元素泛滥显然是为了各种衍生作品作铺垫。虽说京阿尼只做了 OVA 的前两话就被资方东芝 EMI 炒了鱿鱼，换龙之子亲自上阵，武本康弘也落得个中途下课的悲惨命运（后来半道踢走山本宽的时候不知道武本有没有强烈的既视感）。

因为有渡边明夫在，卖人设成为可能，原本想到拍这样一部外传 OVA 就是因为中原小麦这个视觉系角色是『魂狩』里为数不多的亮点，如果新房不玩意识流而是按照时下流行的模式拍成萌剧的话，那说不定小麦会成为一个现象级的



AKIO WATANABE

AKIO WATANABE

角色大红特红起来。虽然在『魂狩』中登场次数不多，不过渡边在中原小麦身上倾注的热情并不亚于几个主角，他不像新房那么纠结于男主角和大额头兄妹俩的设定，渡边这个人也是有自己的“死穴“的，那就是两类角色：幼女和男人婆。

是不是感觉差异好大？这可是渡边亲口承认的，有一次在让『化物语』的主创人员畅谈喜爱的剧中角色时，新房选择了千石抚子和神原骏河，尾石达也选了羽川翼，渡边明夫则选了神原骏河和八九寺真宵。理由很简单，新房喜欢绷带和大额头，绷带就不说了，那大额头在哪里？把抚子那像面皮一样耷拉着的额发捋起来不就是个大额头了吗（笑）。系列监督尾石达也是个巨乳党，这点Shaft上下都知道，他还特别叮嘱渡边要把羽川的胸部画大一点。渡边自己喜欢幼女和男孩子气的少女，那毫无疑问就是小蜗牛和神原骏河了（忍野忍也算一个，动画某个镜头里贴在小忍私处的那块创可贴简直就是天外飞仙般的杰作）。其实他第一次担任人设时就画过男人婆类型的角色了，还记得笔者特别提到的那个并木智香吧。

说回『魔法护士小麦』的人设，在这一作里真可谓幼女云集啊（渡边的代表作哪一部不是幼女云集），主角中原小麦是个飞机场幼女体型的偶像，同一事务所里的时逆琉奈沿用了在『魂狩』里很遗憾没能用上几次的童年版的设定，是个标准的可爱萝莉型角色，再加上小麦等人的爆乳女教师竟然也有变身能力，可以缩小成10岁状态的幼女，也是幼态尽显，萌力全开。动画另一个主角国分寺**こより**则是个童颜巨乳类型的角色，被分配到了反派役。看来”贫乳就是正义”这句话用在『魔法护士小麦』这部作品上是再贴切不过的了。

有这么多可爱幼女上阵，当然要给她们配上各种各样可爱的装饰物来增加角色的萌力，别忘了『小麦』是一部卖人设的作品，如果忽略了角色身上的那些精彩细节，那就等于错过了动画一大半的魅力。最引人注目的主角中原小麦的设定是弱小事务所培养出来的天然、元气、乐天派的偶像少女，从谜之生物麦丸那里获得了魔法力量，能够变身为魔法护士小麦与恶势力战斗拯救地球。小麦的设定着重突出的是可爱和元气，两个灵动羊角小辫和脸颊上的红晕是可爱元气型角色的标准设定，衣着上以松宽休闲风格为主，上身穿的无领套衫露出肩部，但袖口遮住了手背，看上去很可爱的感觉，这是渡边流的设定要点之一。下身穿黑色运动紧身裤兼作安全底裤之用，后来在神原骏河身上也看到了类似的设计。脚上穿着的是松垮的长筒袜，与上身的套衫相互搭配，给人以很休闲很平易近人的平民偶像的感觉，宽松长袜的设计是从『魂狩』时的时逆琉奈身上继承下来了，当时正值宽松长袜大流行的时候。这样的例子在其它角色身上还有很多，例如在『山本洋子』里几乎每个角色的标志性特征都是渡边结合了角色性格特点和当时的流行元素所设计的。洋子活泼好动，就使用了运动外套和长筒袜的搭配，将运动外套系在腰间显得很帅气；御堂圆有着大小姐的气质，反而比较适合妹抖服的着装，其他角色就没有这个设定；白凤院绫乃的气质像是乖巧的大家闺秀，所以使用了类似偶像风格的连衣裙，增加了大众情人的感觉；标准假小子角色松明屋红叶的不良风格着装也是从实际生活中参考得来的。『魂狩』和『小麦』中这样的事例也很多，时逆琉奈松垮的袜子之前已经提到过，当时刚刚在女子高中生群体中流行开来，反派角色秋叶惠穿着的七分裤和拖鞋的搭配当年在年轻女性中也流行一时，惠另外还有一个旧式学校泳装，也就是俗称死苦水的造型，以惠的年龄当然



▲可以说到目前为止，中原小麦仍是渡边明夫最值得自豪的一个看板型的角色，所有渡边流的特点都体现在了角色身上

AKIO WATANABE



AKIO WATANABE



是不适合穿死苦水的，观众们后来才发现原来这是渡边一个特别的癖好，在他自由创作的插画里，几乎不会出现死苦水以外的泳装。当然渡边不仅能画潮流物，反潮流的例子也有不少，比如『魂狩』中主角的生母时逆椿就是典型的复古风设计，时逆椿生于昭和年代，所以使用了很具时代感的三七开的发型，以及旧时的护士制服的样式，在很多细节上都力求贴近历史。渡边对流行事物的关注一直体现在他的设计当中，反映出他与时俱进的一面，尽管他本人不太愿意承认自己很关心女性服饰潮流的变化。

中原小麦随身携带的装饰物方面，吊坠、布偶和创可贴三样物品是必不可少的，其中麦丸被设计成了挂饰垂在腰际，创可贴则贴到了奇怪的膝盖的部位，贴在长筒袜上的创可贴，这个世界上大概也只有渡边明夫会这么设计。小麦在剧中另外还有六七个造型，行头数量不亚于『魂狩』。登场频率最高的当然就是变身以后的兔耳护士装。『魂狩』中小麦使用的巨大针筒被替换成了魔法少女常用的法杖，护士装的设计加入了轻盈飘逸的感觉，背上和鞋上有天使般的羽翼，丝袜上则印着许多月亮和星星的图案。其它登场过的装束还有参加偶像活动时身着的各类猫娘装，通过改变衣着搭配，更换发型，增加眼镜等装饰物组合成不同的造型外观，始终给观众保持着较高的新鲜感。中原小麦可以说是一个完全体现出渡边个人设计理念的角色，因为在前作『魂狩』中其他角色的设定细节都是由新房指定的，唯独中原小麦是中途新加入的角色，新房没有下任何指示，由渡边独立完成，结果小麦的人气是全剧中最高的，还单独发展出了外传作品，令人不得不感叹渡边强大的实力。其实还有一个有趣的细节笔者没有提到的是，小麦的着装是渡边参考了声优桃井はるこ的照片以后画的，因为渡边本人是桃井的粉丝，第一反应就是把桃井的形象投影到角色身上，这也是渡边流的方法论之一。剧中另一个角色樱井明日香也是以声优田村由加利为模特设计的。

『魔法护士小麦』的各种新潮设计在当年可谓出尽风头，现在仍为许多魔法少女动画的忠实拥趸所津津乐道。那么渡边本人又是如何看待自己的成果的呢? 渡边的不谦虚倒是跟新房昭之如出一辙，每逢有人跟他谈论他以前的创作经历，从他嘴里听过最多的一句话就是"啊，这张图是XX年前设计的呢，我觉得这个部分很能突出角色的特点，无论什么时候看都觉得画得真好，现在的我还是会这么画，哈哈哈……"自信! 没错，在渡边明夫身上我们看到了压倒性的自信。但渡边的自信并不是盲目的，他对潮流的敏锐感觉确实在动画圈大多数人设画师之上，很明显的一个例子就是，他敢于把八九年前的设定稍加修改后用到新作品中，还不容易让观众察觉到，如果笔者说『化物语』中的战场原黑仪就是以『魂狩』里的岬真夜为原型设计的，两个角色有70%以上的共同点，有多少人会发现这一点呢? 因为真正流行的东西是不容易过时的，哪怕再过十年黑长直估计还是不可或缺的萌要素之一。不过渡边也有不擅长的工作，在设计男性角色时他就会表现出不自信来，毕竟那不是他的强项，监督有指示时就按照监督的意志来设计，监督放任自流时就到处找以前看过的出色人设来借鉴，画『魂狩』的几个男性角色时渡边就借鉴过水野良『水晶国传说』和荒木飞吕彦的『JOJO的奇妙冒险』，后期参与的一些诸如『化物语』『只有神知道的世界』等也都尽量参照原作画风，在不做重大调整的前提下小修小补。所以说渡边笔下的女性角色和男性角色完全是两个次元里的生物。



AKIO WATANABE

“我不是人妖，我有个可爱的妹妹”

My little sister
Poyoyon Rock

在拍摄『魔法护士小麦』及续作『魔法护士小麦Z』的中间发生了一段小插曲。那个躲到里番界避风头的新房大监督杀了个回马枪，又复活了，04年时新房不信邪又捣鼓出了一部意识流动画『珂赛特的肖像』，原本想找渡边再续前缘可是被婉言谢绝了，渡边那时候一门心思专注于『魔法护士小麦』，后来又接了根据式瓶勉的SF漫画改编的动画『BLAME!』的人设工作，档期排得很满，所以只稍微客串了一下『珂赛特的肖像』的原画工作。2005年又一部魔法少女题材动画『魔法少女迦南』上马，改编自横田守的同名美少女游戏，渡边再次披挂上阵，领教了一下横田大前辈的画风，不过在这部作品里渡边并没有发挥出百分百的实力，一直是照着横田的画风在描。06年一部意料之外的作品出现在了渡边的履历上，一个叫松原俊和的渡边铁杆拥趸（从事插画创作时使用的笔名是119，supercell早期的主力画师）在Comix Wave公司（也就是为新海诚提供资金和发行渠道的那家公司）的资助下拍摄了一部叫『星空奇迹』的自主OVA动画，松原请渡边务必出任人设一职，还送了个顺水人情给渡边让他玩票了一把监督工作，就这样松原和渡边两人合力包办了监督、人设、作画和色彩设计等STAFF表上一大半的职责，虽然艰辛倒也十分



■『魔法少女迦南』的人设在渡边众多作品中显得比较中规中矩

有趣，不失为个人职业履历上值得纪念的一笔。

在动画事业稳步推进的同时，渡边在游戏和插画两个方面的工作也在蒸蒸日上，除了给游戏做人设以外，也发挥自己的长处，为游戏制作OP动画也算是他的老本行。2005年时他傍上了超级畅销游戏『ToHeart2』系列，出任游戏OP动画的全权制作人，一手包办从分镜到原画的所有职责。当时很多大手游戏公司都对渡边欣赏有加，下手最快的还是Frontwing社，开出了一单诱人的价码，诚邀他为公司主打的游戏『魔界天使』系列制作OP动画，该系列从第二代开始的三部作品都出自渡边之手。渡边其实很早就有涉足18禁美少女游戏领域的意愿，『魔界天使』并不是他参与制作的第一部工口游戏。只是在09年的『化物语』突然大爆发以前，还没有真正跻身一线人气画师行列的渡边还是非常注重自己的名声和口碑的，不轻易接工口游戏的单子，但大好的工作机会放在眼前不接实在是暴殄天物，于是他想了一个容易变通的方法：套马甲。

说起“ぽよよん・ろっく（正确的书写方式应该是ぽよよん♥ろっく）”这个马甲的历史，最早可以追溯到至少10年以前，它原本是为渡边的插画事业量身定制的一个马甲，自参与绘制了元祖级的TCG『V.I.P』以后，渡边在卡牌游戏的圈子里也算小有名气了，当另一个元祖级的作品『水瓶世纪』1999年推向市场时，渡边也有幸成为第一世代卡牌绘画师阵中的一员，而且是登场频率很高的主力成员，十多年来基本上没有退出过一线阵容，第一世代时绘制过7枚作品，第二世代也是7枚，第三世代和其它综合类的作品则多达16枚，把这些作品一字排开从最老到最新一张张翻看，就能很清晰的看懂渡边从最初的马克笔绘，到现在的赛璐珞涂这一路的发展进化历程。他所有的细小的癖好都反映在这里不同时代的插画中，虎牙、脸颊上的红晕、手腕上的镯子、厚底靴、死苦水、创可贴、各种五花八门的挂饰和手上的道具……把这些眼花缭乱的元素组合在一起就形成了渡边流最具有代表性的画风。当然



AKIO WATANABE

AKIΘ WATANABE

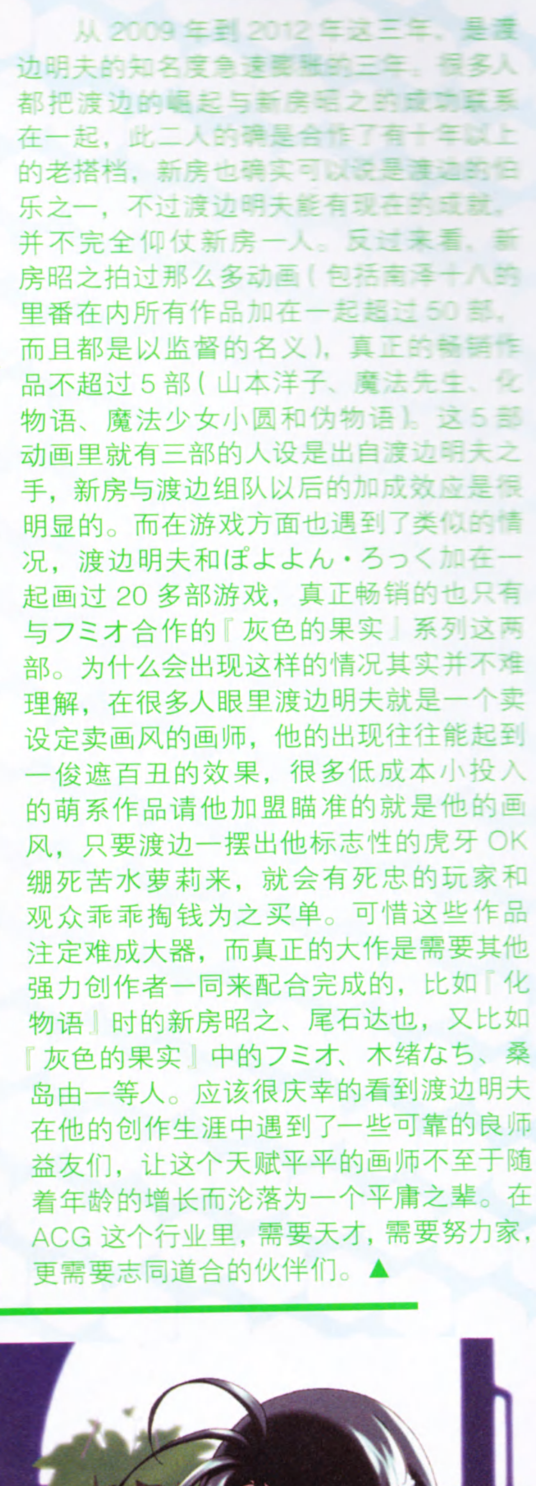
这些作品用的都是ぽよよん・ろっく的笔名，起初也不是所有玩家都能认出这个马甲就是渡边明夫。再说渡边从来就没承认过ぽよよん・ろっく就是自己的马甲，这才是最微妙的地方。按照渡边的“官方”说法ぽよよん・ろっく是他的妹妹。在ぽよよん・ろっく的个人网站上（注意，渡边明夫自称没有个人网站）上，“她”自我介绍道自己生于东京都，生日是 7 月 13 日，O 型血，有一个年长她 7 岁的哥哥，画画及画风都是受到了哥哥的影响，但她跟渡边明夫并不是同一个人。呵呵，想不到渡边大叔还有女装癖和里人格，起这么可爱的一个笔名，还煞有介事的写自我介绍，真是服了他了。

我们就姑且认为这个ぽよよん・ろっく就是渡边明夫小七岁的妹妹好了。ぽよよん在动画和游戏两方面都很活跃这一点倒是跟她的哥哥很像，1999 年时正式出道，一边给『V.I.P』和『水瓶世纪』画插画，一边为一部叫『コートの中の天使たち』的美少女游戏担任人设和原画。此后ぽよよん在 2002 年转战角川书店出资的游戏『ぽぽらじ（蒲公英）』，继续担任人设和原画。这部作品 03 年时曾 TV 动画化，成为打响ぽよよん知名度的一部作品。这以后ぽよよん的名字就出现在了很多动画和游戏里，比如 04 年的剧场版动画『先行者』，ぽよよん任人设和总作监，合作对象是渡边的老东家 STUDIO 云雀。04 年的工口游戏『いつか降る雪』里，她有了另一个马甲叫樱桃ひな。07 年 light 社的游戏『潮風の消える海に』和 08 年的动画『アキバちゃん』也都是她的人设作品，在后者的 STAFF 表里署名为“ぽよよん☆ろっく”，可能渡边觉得在笔名上卖萌也是女性应该有的一个特点吧……后来大家慢慢摸透了一个规律就是，渡边明夫的署名使用在一些固定场合、固定身份和比较受重视的大作中，比方说出任动画的原画、作画监督这些工作时，给游戏做 OP 动画时，以及需要拿出渡边的名号来给作品造势时。而ぽよよん・ろっく更多的出现在所有的插画作品中（包括 TCG 卡牌绘）、名气不很大的美少女游戏、各种杂七杂八的手办、模玩之类的设定工作、某些不方便渡边明夫出面的场合（比如要以一个女性插画师的视角来画的一些作品）、还有就是同人创作，迄今为止渡



边发表的所有同人志都是以ぽよよん・ろっく的名义。

渡边的这个马甲游戏玩了有近十年的时间，虽然其间没有几个人会被他这套小伎俩所蒙骗，但他似乎一直乐在其中的样子，这种情况一直到2010年时才逐渐出现了变化。借助『化物语』的大卖，渡边在业内的大师地位已经不可动摇，有越来越多的商家希望利用“渡边明夫”这个商标来做广告，所以他不得已也终于“下海”了。在2011年发售的18禁美少女游戏『灰色的果实』中首次以渡边的名义担任人设和原画之职，合作对象是提携他多年的Frontwing社以及F社的当家原画师，笔者以前介绍过的フミオ。当时游戏刚刚推出时，很多不明就里的新玩家惊呼怎么连『化物语』里的渡边明夫都开始下海捞偏门了。实际上早在5、6年以前渡边早就借ぽよよん・ろっく之名趟过这潭浑水了，所以画起立绘和エロCG来轻车熟路，稍加改良的赛璐珞涂与フミオ的CG涂搭配起来也毫无违和感。渡边还亲自操刀了游戏全部动画的制作，获得很高的评价。在渡边明夫巨大的号召力下，『灰色的果实』轻松摘取萌GAME大赏2011年度游戏的大奖，以及最佳脚本、最佳纯爱系游戏、最佳主题曲、玩家支持赏等总计5项金奖，游戏销量也顺利挤进年度榜单的前20，可谓名利双收。Frontwing随之提出了FD『灰色的迷宫』和续作『灰色的乐园』的企画，打算一鼓作气打造一个完美的系列作品。同时期，ぽよよん・ろっく也没有偃旗息鼓，频繁出现在『俺妹』『快盗天使』『轮回的拉格朗日2』等多部TV动画ED的应援插画一栏中，似乎在告诉人们，马甲游戏还是打算继续玩下去的。



从2009年到2012年这三年，是渡边明夫的知名度急速飙升的三年。很多人都把渡边的崛起与新房昭之的成功联系在一起，此二人的确是合作了有十年以上的老搭档，新房也确实可以说是渡边的伯乐之一，不过渡边明夫能有现在的成就，并不完全仰仗新房一人。反过来看，新房昭之拍过那么多动画（包括高泽十八的里番在内所有作品加在一起超过50部，而且都是以监督的名义），真正的畅销作品不超过5部（山本洋子、魔法先生、化物语、魔法少女小圆和伪物语）。这5部动画里就有三部的人设是出自渡边明夫之手，新房与渡边组队以后的加成效应是很明显的。而在游戏方面也遇到了类似的情况，渡边明夫和ぽよよん・ろっく加在一起画过20多部游戏，真正畅销的也只有与フミオ合作的『灰色的果实』系列这两部。为什么会出现这样的情况其实并不难理解，在很多人眼里渡边明夫就是一个卖设定卖画风的画师，他的出现往往能起到一俊遮百丑的效果，很多低成本小投入的萌系作品请他加盟瞄准的就是他的画风，只要渡边一摆出他标志性的虎牙OK绷死苦水萝莉来，就会有死忠的玩家和观众乖乖掏钱为之买单。可惜这些作品注定难成大器，而真正的大作是需要其他强力创作者一同来配合完成的，比如『化物语』时的新房昭之、尾石达也，又比如『灰色的果实』中的フミオ、木绪なち、桑岛由一等人。应该很庆幸的看到渡边明夫在他的创作生涯中遇到了一些可靠的良师益友们，让这个天赋平平的画师不至于随着年龄的增长而沦落为一个平庸之辈。在ACG这个行业里，需要天才，需要努力家，更需要志同道合的伙伴们。▲




Kawabara Reki and His Oneline Game World
狭缝间的原住民
——川原砾和他的网游世界
■文/浅色回忆 ■责编/如月千华、jedi ■美编/ASKI

Preface

网络游戏和网游小说，正在阅读杂志的你对这两个名词肯定不会陌生。在这个属于互联网的时代里，哪怕你只是个狂热的单机爱好者，肯定也多少接触过一两款网游。同时，随着快餐化阅读的兴起，由网络游戏衍生出的网游小说自成一类，其中出类拔萃者已经拥有百万甚至千万级的点击量。不过对于我们来说，网游和 ACG 只是两个重合度并不大的集合。日本的宅人热衷主机、掌机和卡牌，网游主要侧重交流性而非娱乐性。故天朝代理引进的也很少。

直到今年春天，一部题材在日本独特，在天朝烂大街的作品——『加速世界』成功 TV 化。才让我们发现原来天下宅人是一家，在某些爱好和所追求的趣味上，真的没有国界可言。

鉴于『刀剑神域』和『加速世界』的各种资料在网络上已经相当齐全。笔者在此便不赘言剧情设定等现成的东西来骗稿费了。本文会从故事的背景和内核进行展开，从另一个侧面观察川原砾笔下这两部充满商业味却又不失理想浪漫的作品。



Kayaba Akihiko in the real world

现实世界中的茅场晶彦
——原教旨主义玩家川原砾

在故事开始之前，请允许我把时钟暂且回拨一些。2002 年的某个夜晚，在日本群马县的某间小屋里，一位青年正摘下眼镜，揉了揉因为长时间打字而发涩肿胀的双眼。他面前的屏幕布满密密麻麻的文字，没有开灯的室内，只有 CRT 显示器发出的微弱光芒勾勒出侧脸的方正轮廓。稍许，青年重新戴好眼镜，有些惋惜地看了看手边厚厚的打印稿，然后按下了屏幕右下的“发送”键。1 秒钟之后，某个刚刚建成的博客上悄然发布了一篇文章……

十年之后，镜头转到一间宽敞的书房，写字台上堆满了各种资料和样刊。当年的青年不再年轻，细细的鱼尾纹悄然爬上他的眼角，一年六本书的出版计划让他每天都处在忙碌之中。夜已深，指针逐渐重合在时钟的山顶，电子日历翻到令人愉快的土曜日。在工作之余，伏案的他偶尔也会抬起头来，向一旁的电视撇上几眼，在那犹如黑曜石的液晶屏里，手持双刀的少年和腰胯细剑的少女正携手战斗在幽暗的迷宫中。

作为当下大热门作品『刀剑神域』和『加速世界』的作者，已经接近不惑之年的川原砾的发迹史的确异于常人。在日本已经成为产业，有着一套成熟出版流程的轻小说领域，一般轻小说家通过写出通俗热门作品获得某个奖项出道，文艺轻小说家则是写出小众向作品赢得一批死忠 FANS 出道。川原砾偏是两条路都不走，早在 2002 年，他便写出了『刀剑神域』的第一卷艾恩葛朗特，然而在送交参选电击小说大奖前夕，他突然发现字数超出了比赛要求。如果换个人，肯定会删改到符合要求再送去参赛。而川原砾觉得没法删，于是开了个人博客干脆地把小说扔到网上连载，没想到意外地受欢迎，结果这一写就是六年。直到 2008 年，他才又想起投稿这件事，于是写了『超绝加速 Burst Linker』，一举夺得第十五届电击小说大奖金奖。

获奖三天后，他的责编偶然发现这个作者

THE REAL

接続せよ!! 現実を超える世界へ

ソードアート・オンライン

SWORD ART ONLINE

原来是个金矿，手里已然有着一部大人气并且完本的小说。接下来的发展一帆风顺。重命名为『加速世界』的『超绝加速 Burst Linker』和在网络版基础上修订的『刀剑神域』在 2009 年同时出版单行本，至今为止，短短的三年半时间里一共出版了 22 卷，还获得了 2012 年“这本轻小说真厉害”的第一名。如此佳绩角川自然不能放过圈钱的机会，同年，两部作品同时被角川旗下的出版社 ASCII Media Works 选为创立 20 周年纪念作品，分别由日升和 A-1 Pictures 制作 TV 版。借着动画的东风，『刀剑神域』还创造了连续 10 周全卷制霸的轻小说销量奇迹。

令人羡煞的销量，火箭般的上升速度，两部作品同时被动画化的人气。能把这些集于一身的川原砾无疑是成功的。不同于有些出道作品就大卖，主角光环加身的作者。他更像一个在初始地图默默刷怪刷到超高级，然后开始轻松闯关的恶趣味 RPG 玩家。

首先，川原砾是个积极勤奋的人。个人博客连载不比网络小说，后者至少写的好有钱拿，前者绝大多数时间里只能挣个名声。他能六年如一日更新『刀剑神域』几百万字，一方面固然是日本网络小说和商业小说差距较大，『刀剑神域』想要直接出版难度不小，另一方面也必须称赞他足够耐得住寂寞。这个优点在他成名后继续发挥着作用，从出版和已公布的情况看，川原砾的手中至少还有 5 个深坑待填——连载中的『加速世界』、Alicization 篇大幅修订增补中的『刀剑神域』、补完艾恩葛朗特未描写层数的『SAOP』、进度未知的描写 Alicization 篇至星海 200 年的『月之摇篮』、以及随时可能被续上的星海篇。这 5 个坑的走向笔者无法做出详细的推测，但可以预见的是，依照川原砾一贯的勤奋，这 5 个坑至少在同时进行 3—4 个，一年六本或者更快的出版速度还会保持，并且值得庆幸的是，他从未挖坑不填。

其次，他给自己留的时间足够长。所谓厚积而薄发。六年的网络连载所收获的决不只是 650 万次点击的人气。同时还有大量现成存稿，充足的读者反馈，以及修订作品的时间。在这个信息量极大，刷新速度极快的快餐化阅读时



SMALL TIPS：

川原砾的前世——九里史生

我们都知道川原砾是个小说家，却很少有人知道他还会画画。在他还叫九里史生的 WEB 连载阶段，刀剑网络版的插画大多出自他手，水平虽然和单行本的正牌插画家 abce 不能比，却也中规中矩。并且川原砾也会用这个名字独自或合作出一些自己的同人作品，只是在商业化后，他画的少了，写的多了。另外顺便说一下，如果对桐人 X 亚丝娜这对闪光弹组合十分满意，那不妨去补完一下刀剑的 16.5 章，嗯，里面是什么你懂的～

代，轻小说作为侧重娱乐消遣的文字商品，作者想要成功就必须在读者心中拥有足够的存在感。如果出书速度太慢，哪怕字字珠玑，也很快会被大量同质信息所淹没，没有办法大红大紫。反之，即使文笔平平，只要能不间断地推出单行本，也能在读者心中靠着刷存在感取得一席之地。『刀剑神域』的存稿确保了川原砾的出版速度，读者反馈和对作品的再次修订又一定程度上提高了作品的水平。加之还有网络版的FANS为他摇旗呐喊免费宣传。天时地利人和都占齐了，他的成功便也是水到渠成了。

最后，也是在笔者看来最重要的因素——川原砾在作为一个作家前，首先是一个玩家。1974年出生的他，历经了图形网络游戏的萌芽年代，接受了著名网游『Ultima Online』的熏陶。不同于简单无脑的“传奇”，也不同于把RAID当上班的山口山，在那个只能用着56K小猫，忍受着20块钱一小时的高昂网费的年代，『Ultima Online』自由广阔的不列颠尼亚世界的确是有史以来网游里最具角色扮演氛围的乐土。『刀剑神域』和『加速世界』设定上的种种理念，深层次上都是『Ultima Online』时代在川原砾潜意识里的烙印。例如限定一万名玩家的测试和Brain Burst苛刻的安装条件是在表达准入门槛的重要性。对照现实，『Ultima Online』之所以游戏环境不错，并不是当时的玩家平均素质高，而是当时有能力上网的人的素质都不会低。又如『刀剑神域』里存在的很少能在如今的网游里看到的生产职业，也是『Ultima Online』令人怀念的回忆（编者注：最近几年做得比较成功的生活生产系网游或许只有『洛奇』）。就像『SAO』里有热衷于开酒吧和商店，无偿支援玩家的艾基尔，『Ultima Online』里也从不缺少每天只做家具的高端木匠。还有游荡于野外，收人佣金自建基地的“微笑棺木”，完全就是『Ultima Online』中红名公会和红名主城的翻版。

有着这些经历的川原砾，自然明白读者想要什么样的阅读体验，想看到什么样的世界。且看他两部作品中的背景——SAO实景冒险、ALO飞翔体验、GGO枪枪枪、AW时间加速。哪一个不是网游玩家孜孜所求的东西呢？看到这样的设定，读者必然会心有戚戚焉，更容易也更乐于把自己带入到故事中去体验自己梦想过的事情。当然，川原砾并不是一味迎合读者的作者。在他的笔下，救不了的同伴始终是救不了，作恶多端的角色也不会因为一通嘴炮就能洗白。没有令人发腻的和稀泥式剧情，倒是为他后宫乱开的故事维持住了一丝难得的硬朗感。

在一次访谈里，川原砾曾说最接近自己内心的角色是有田春雪。但在笔者看来，他在故事中下意识为自己选择的化身应该是SAO的最终BOSS茅场晶彦。在艾恩葛朗特濒临崩坏时，茅场曾经这样说过——

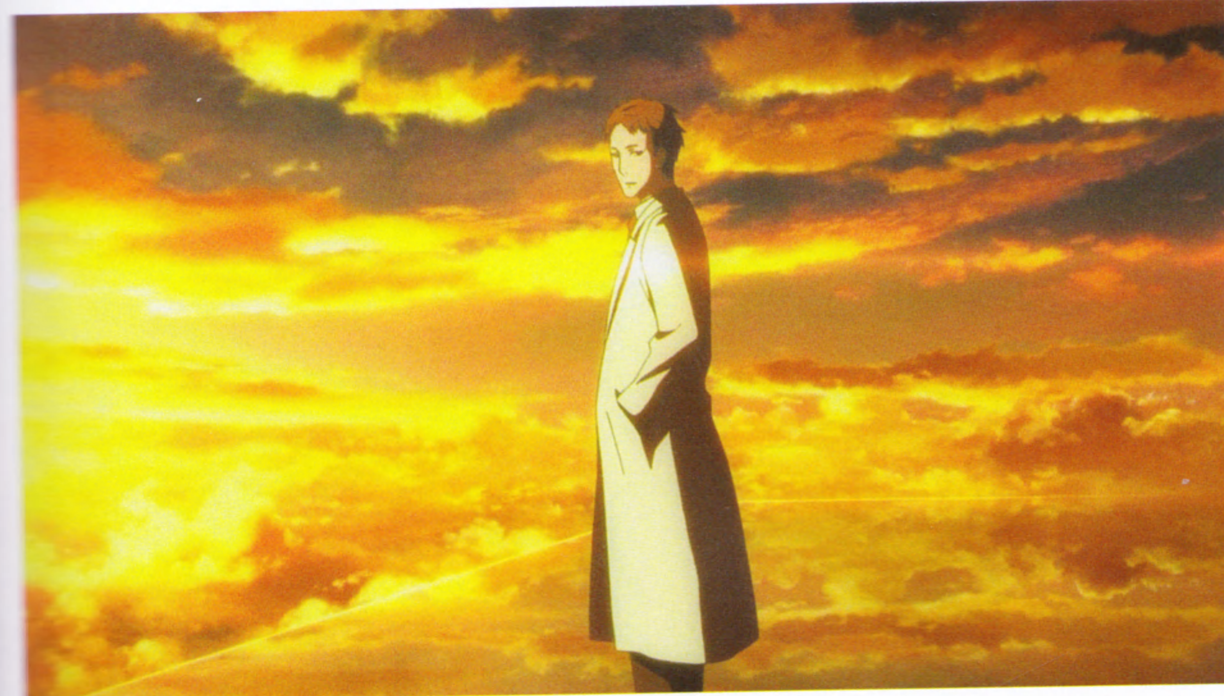
“我就是为了创造出那个城，那个超越现实世界所有框架与法规的世界而活。”

而在小说第一卷的后记里，川原砾也说过类似的话：

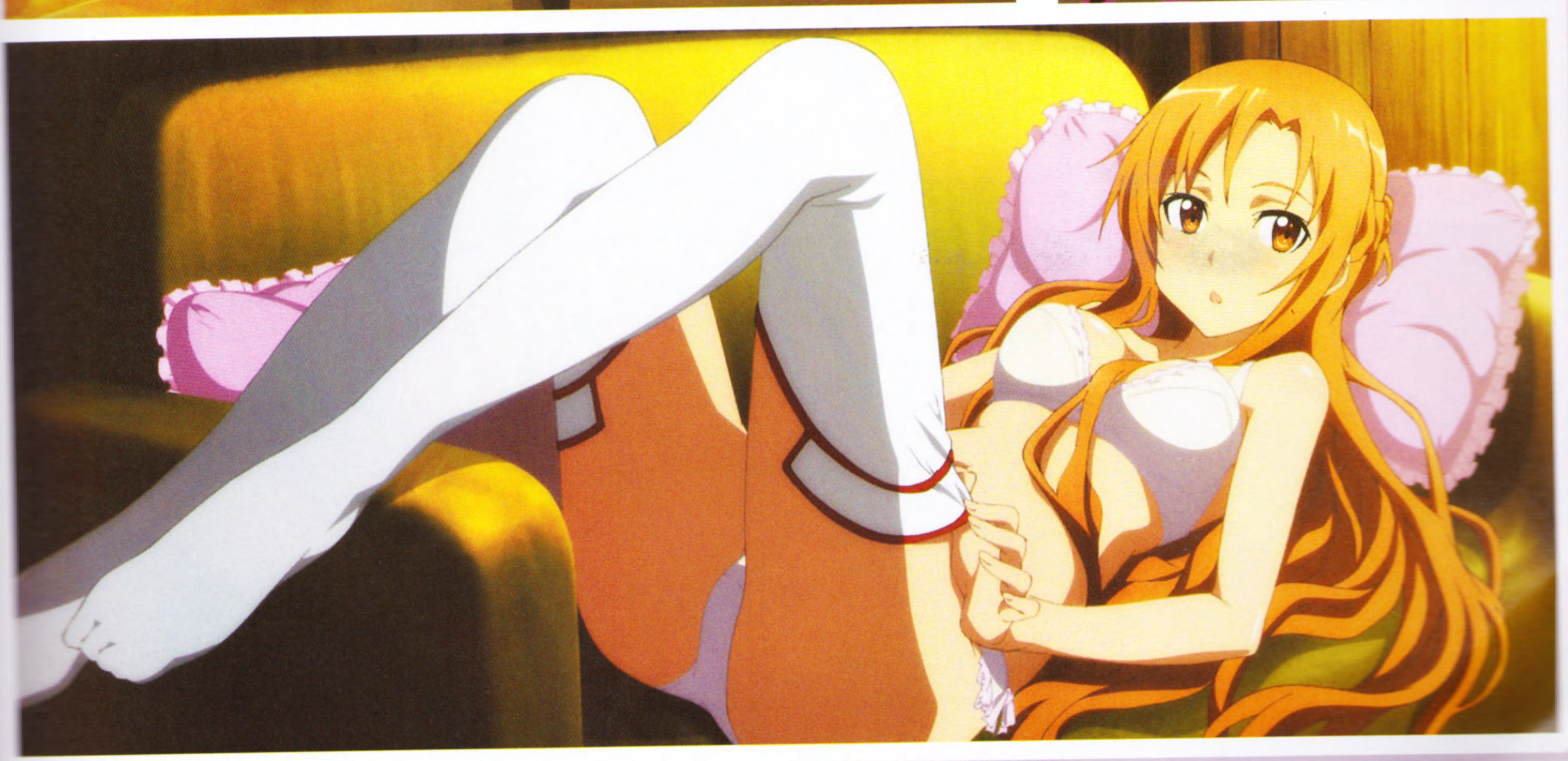
“一直以来，我都是以‘网络游戏、假想世界究竟是什么’这个题目来进行我的创作。”

川原砾提出问题，茅场用行动追寻答案。毫无疑问，在作品的核心主题上，茅场才是川原砾精神的载体。况且这个人物贯穿『刀剑神域』全篇，作为世界上第一个网络灵魂，给予桐人不少帮助和指引，到Alicization篇也有活跃表现。仅次于桐人和亚丝娜的戏份足矣说明川原砾对茅场的重视和喜爱。

那么，网络游戏所构建的那个假想世界，究竟是什么？川原砾所提出的这个问题如今已经被他的小说所回答——







Create an another world in the netgame

羁绊与避风港
——网游，我们的 Another World

在我们的普遍认识里，网络游戏的历史并不长，记忆里的『石器时代』、『传奇』还没有褪色太多，陪伴着我们度过了若干春秋的山口山还在继续更新。但历史证明，人类在娱乐的追求上从不拖拉。早在 1962 年，麻省理工学院的一帮死宅就以公谋私地在实验用计算机上鼓捣出了世界上第一款娱乐意义的电脑游戏『Space War』，时髦的是这款游戏还可以双人对战。7 年之后，又是以公谋私，一位名叫瑞克·布罗米的美国人把这款游戏移植到了 PLATO 远程教学系统上，实现了远程双人对战，也就是网络游戏最初的雏形。另外就在同一年，网游必不可少的 TCP/IP 协议（互联网以及传输控制协议）的雏形 ARPAnet 也悄然诞生。可以说，只要人类新发明了什么东西，必然会在第一时间试试能不能以此娱乐起来，同时这也说明了，在实验室和学习机上玩游戏分明是一项具有光荣历史传统的伟大事业。（逃

1978 年，文字 MUD 诞生。这个纯文字构筑的网游系统在今天看来十分简陋。但在当年可是风靡一时，因为这是第一次人与人可以用网络连接在一起，共同在一个故事里进行冒险。并且 MUD 麻雀虽小五脏俱全，现代网游里该有的东西它都有，又加上制作相对简易。许多玩家在不满足于做单纯的参与者后，便逐渐加入到创造者的行列里，在网络中构筑属于自己的世界。对于 MUD 的创造者和玩家来说，相比获胜、装备这些现代网游中的重要要素，创造者更讲究的是拿出一个美妙的世界供人体验，玩家则乐于把自己带入角色，遨游在单纯的字符组成的世界里。

这也正是网络游戏趣味的原点——在一个全新的世界里体验不同的人生。虽然单机 RPG 也不乏鸿篇巨制，但毕竟由 AI 构筑的游戏更像一个设计精妙的故事，而并非真实的世界。同时这也是网游独一无二的优势，一个由真人组成的人与人互动的世界，这是单机游戏无论如何也比不过的。

再后来的事情我们都知道了，1997 年『Ultima Online』的图形界面开启了一个新的时代。2001 年『石器时代』、『传奇』、『大话西游』开始运营。2005 年『魔兽世界』进入中国……但不管画面如何精美，技术如何提高。玩家所做的事情其实都差不多——在 0 和 1 组成的世界中寻找属于自己的 Another World。





SMALL TIPS：
史上持续运营最久的 MMORPG ——Ultima Online

Ultima Online，一般翻译成网络创世纪，简称 UO，是美国艺电于 1997 年推出的图形界面网络游戏，在那个时代以广阔的世界观和自由度颇高的系统而为人乐道，并且奇迹般的一直运营至今。值得注意的是，在 UO 初期有过这样的轶闻，在 Beta 测试期间，不列颠王由游戏制作者理查·盖瑞特担任。然后他在一次演说中被一名叫做 Rainz 的玩家刺杀死亡，并且在被刺杀时，不列颠王还对擅自尝试刺杀的玩家赞到“嘿嘿，试的好。”后来盖瑞特表示是因为服务器重启后他们忘记打开不列颠王的无敌开关导致被人得手。不知道川原砾在写桐人对茅场的最后一战时，是不是从中得到了什么灵感。（笑









Another World，玩家在这里可以创造属于自己的故事，体验未知的世界，弥补现实生活里留下的遗憾。桐谷和人，黑色剑士，封弊者。从一开始进入游戏时的自保为先，到月夜黑猫团的覆灭给他的冲击，再到携手亚丝娜的温馨林间小屋，最后75层一人担负重任，挑战希兹克利夫成功通关。川原砾把SAO的重点放在了“羁绊”上。和幸的羁绊让他成长，和亚丝娜的羁绊让他成熟。之后的ALO篇和GGO篇也是同样，兄妹的羁绊和诗浓与枪的羁绊贯穿这两个篇章。绝剑篇的重点则是亚丝娜和优纪的友情，以及和母亲的相互理解。可以说『刀剑神域』的前半部就像一场华丽的偶像剧，桐人和亚丝娜结识朋友，解决麻烦。着重展示了在网络游戏中可以获得的最美好的东西——冒险，朋友，以及一起创造的回忆。

到了后半段的Alicization篇，川原砾笔锋一转，整部作品巧妙转身为宏大的群像剧，虽然桐人、优吉欧、爱丽丝之间的羁绊依旧是重点，但更多的灯光聚焦于假想网络世界的恢弘、其拥有的无限可能性以及人工灵魂的存在上。

总的来说，『刀剑神域』所展现的大都是网游世界积极的一面，讲的是“得”。而『加速世界』把更多的笔墨放在网游玩家的负面，描述了“失”。

虽然话不中听，但毫无疑问，每一个沉迷于网游的玩家，他们的现实生活都有着种种无法忘怀的遗憾。那些整天在线一掷千金就为了等级装备高人一头的玩家，可能对现实已经失去了希望。满足于游戏宏大细致的世界观和背景，闲云野鹤好不快活的玩家，肯定对枯燥的生活深深厌倦。呼朋引伴创立公会的社交型玩家，大概经常苦闷于身边找不到志同道合的朋友。

种种遗憾，在『加速世界』里被归纳为“心伤值”。是啊，如果不是多多少少被现实伤到，谁愿意每天对着屏幕点着鼠标呢？通过心伤，故事里的角色与现实连接了起来。有什么样的心伤，就会产生什么样的人物形象。胖胖的春雪化为瘦削的白银乌鸦；对刺喉有阴影的拓武手持打桩机；希望三人永远在一起的千百合必杀是时光倒流；渴望拥抱他人的黑雪姬四肢皆为利刃。并且，『加速世界』并不是简单的用心伤对应虚拟形象。每个人物在故事中的行为，也与他们所失去的东西密不可分。

例如有田春雪在现实中最大的缺点是没有自信。即使是在他最擅长的游戏领域里，遇到困难第一时间想到的也是逃跑和放弃。被能美征二被夺走翅膀后，敌人都入侵到学校内部了，春雪却既没有向朋友通报也没有主动求援。而是觉得自己没有资格呆在军团和朋友一起战斗。对比一下守护黑雪姬击溃拓武后那句“你在这个加速世界中绝对胜不了我。承认了吗，小武！！”的绝对自信，前后表现简直是判若两人。

春雪的表现，是川原砾对某些网游玩家的一次讽刺。当他们有着强力装备（翅膀）的时候洋洋得意，当他们一无所有的时候垂头丧气。话说回来，用装备或者特殊能力这种东西来衡量自己本身就是妄自菲薄的表现。难道内心的强大和全服最强的XX有什么关系吗？正所谓越自卑的人越要戴上不可一世的面具，越虚弱的人越需要借助外力来证明自己。就像春雪，当他所能凭依的优势消失，他便宁可学习鸵鸟一样把头埋在沙里。念着“这也是没办法”接受惨痛的失败。也不愿意用真实的自己去竭尽全力的拼搏一次。

同样例子还有很多，拓武过度自我厌恶、纠结、犹豫，一点也没有剑道高手的果决风格。于是他的虚拟形象没有专精，表现平平。黑雪姬对通关的偏执让他落入白王的圈套，成为众矢之

的，也让她推动帝城攻略，最终公会分崩离析。而作为反派的能美征二更不用说，肆意把自己曾受到的伤害加诸于他人身上，和网游里某些仗势欺人的玩家有什么区别呢？

『加速世界』能赤裸裸地写出这些缺陷，就已经值得称赞，虽然描写中不免文学加工，但这些毛病的确不是空穴来风。无论是对于春雪，黑雪姬等人，还是对于我们，网游这个 Another World 最大的意义是提供了一个避风港。无论在现实中如何悲惨，这是总是可以让你暂时忘却现实里的一切。

至此，想必“网络游戏、假想世界究竟是什么”这个题目我们已经可以作答。所谓网络游戏，是羁绊的集合体，是躲避的避风港，更是给予玩家一次重来的机会。在这场如梦似幻的游戏里，你会遇到羁绊，你也要背负伤痕。游戏世界虽然出自假想，但其中寄托的感情却绝对是真。正如 Alicization 篇里的人工 AI 爱丽丝，川原砾最后让她取得身体留在现实，就是为了说明虚拟世界也能产生真实的感情。当然，避风港只是避风港，网游也不是心理医生，在这段暂避的时间里，究竟是遇到知心伙伴，振作起来治愈伤口，还是肆意释放负能量，放任自流走向疯狂，这便要看个人的选择了。



SMALL TIPS：
真实残酷又美好的网游漫画
——老处男的春天

花泽健吾的出道作，如果你觉得加速里的春雪还不够废或者运气实在太好，那么不如来试试这部作品。故事背景是个网游的大融合世界，玩 GAL 的，玩 RPG 的，玩穿越火线的都被统合在同一个世界里，30 岁的中年社会底层穷丑肥大叔是不是没遇到黑雪姬的春雪 15 年后的写照笔者不知道，但可以肯定的是，这部作品是难得的多角度表现宅并且颇有深度的作品。顺便说一句，老处男的春天是台版译名，作品的原名叫 ressentiment。虽然不如译名直白，却让人回味无穷。





Dislocation Theme and Expression

错位的主题与表达

——『刀剑神域』和『加速世界』的得与失

在笔者写下这篇文字的时候，正值『刀剑神域』TV 第 14 话播出。虽然 BD 预定数十分喜人，但网络上却是不满的声音占了多数。隔壁已经完结的『加速世界』所遭受的境遇也差不多。是什么导致了这两部作品同样的叫座不叫好。其中根源我们还是要从原作说起。

众所周知，『刀剑神域』最初在川原砾的计划中只有一卷。单看这一卷，小说的完成度和水平都很高超，起承转合一气呵成，考虑到成书于 2002 年，现在看来略落俗套的烧脑子设定也可算十分新颖。最后结尾巧妙的处理，既达到了煽情的效果，又给续作留下自然的伏笔，的确用心良苦。唯一白玉微瑕的地方是在 75 层草草结束 BOSS 战，让读者感觉故事完结得有些突兀，还未高潮便刻意落幕。总的来说，『艾恩葛朗特』是一本十分美妙的小说。

然而，隐患同时也埋藏在这美妙之下。随着人气的高涨。川原砾开始不断增补关于艾恩葛朗特的短篇。可能因为网络连载，他在架构上并未仔细斟酌。等到正式出版，再次通篇审视的时候，麻烦便出现了。

第一卷已经给出了 SAO 篇的结局，增补的短篇只能着眼于 75 层之前的片段。于是过多的增补（至今总计 15 篇）反到使读者感到混乱。并且实际上有必须补完价值的，也只有『红鼻子麋鹿』一篇。整体上看，这些短篇所带来的阅读障碍和影响的整体感，远比它们所能带来的好处要大。并且 GGO 篇与主线的关系也是可有可无。所以『刀剑神域』的整体结构十分散乱。

任那沧海桑田，时光荏苒，恍惚间少年少女尤似当年，只余明月清风，夏花绚烂。如果杂志前的你读过原作。肯定会同意川原砾这个年上控最擅长的桥段是充满回忆感和沧桑感的场景。例如艾恩葛朗特毁灭时桐人和亚丝娜的告别；绝剑篇众人一起送别优纪；Alicization 篇亚丝娜追寻桐人的脚步一起共度 200 年；灾祸之铠事件中承载 7000 年时光与羁绊的小屋。在描写这些场景时，川原砾连笔触都会变得柔和优美。厚重的沧桑感和历尽艰辛终于抵达终点的解脱感扑面而来。至少对于笔者而言，这些场景是两部书中记忆最深刻的部分。

可是，这个优点却和川原砾的某个爱好互相冲突——后宫。照理说，后宫这个要素是十分受到轻小说的主要消费群宅男的欢迎的，君不见一部小说里男主身边围绕两三个女生是一般，四五个是常态，七八个也不是没有。说着“想看看桐人和不同女性的互动戏”的川原砾无疑也是个后宫爱好者。发扬上面那个优点，最好是描写男女主角执子之手与子偕老来作为衬托。可在川原砾的笔下，我们总是能在生死离别之际想起桐人其实已经勾搭了一个团的妹子，在共度 200 年之时想起他刚刚勾搭了爱丽丝。这样一来，原本美好的气氛便打了折扣。

到了『加速世界』，川原砾吸取了教训，没有给有田春雪加诸桎梏，可以顺理成章的大开后宫。然而他似乎疏忽了一点，有田春雪的定位是一个废宅。在心伤值之外，加速世界寄予主角的是成长的要求。结果还没见到主角如何成长，妹子先收罗了一堆，为了照顾主角，川原砾甚至表示拓武和千百合这一对就先这样悬着吧，把千百合在给春雪“使用”一段时间再说。

笔者并不反感后宫，只是这两部书中对后



宫的运用都无法与主题达成统一。相比之下，『刀剑神域』还算稍好，最多只是桐人花心大萝卜。『加速世界』则比较严重，有田春雪并不是能说出“今天的风好喧嚣啊。”的桐谷和人，给他设定一个矮肥度的形象，难道不就是为了为他后面的奋起做出一个反差么？可惜随着剧情的发展，我们失望地发现有田春雪和桐谷和人之间的差别仅仅是前者多了一些消极的心理活动。在偶遇高人指点、得到强力技能、四处搭讪妹子等等主角光环特有效果上，春雪比桐人有过之而无不及。况且『加速世界』的主题是心伤。比起在春雪周围环绕一票女性，笔者更希望川原能在亲情和友情上下功夫。春雪的自卑，黑雪姬的家庭问题本都是极好的题材，但在加速世界中的描写都过于片面和模式化。唯一的男配拓武还被定位成春雪的衬托者。可以说，小说一开始预设的目的并没有完成多少，春雪看起来的“成长”，更多是川原砾用降低配角和敌人智商情商的办法来帮助他完成的。这样一来，便不免让人觉得刻意做作。

幸好『加速世界』的缺点也仅限于此，就基础设定而言，比之『刀剑神域』的照搬现成游戏，『加速世界』显然是凝聚了心血的产物。BB2039 的世界以加速点影响现实为表，心伤值为里。反应在细节上加速点让游戏参加者有了争斗的动力，也划分了正邪。心伤决定色系，色系标示属性，形成基本的游戏系统。这套设定简约却不简单，充满魅力和实用性。说它魅力，是因为连笔者都想知道如果自己能加入游戏自动生成的角色会是什么样子。说它实用，是因为心伤值一方面方便读者的代入，另一方面也为各种回忆杀，黑历史的展开铺平了道路。

『刀剑神域』和『加速世界』犹如镜子的内外，前者结构散乱而剧情优秀，后者结构紧密却剧情平淡。一个好的监督，理应能够扬长避短。然而日升和A-1 Pictures 显然没有这样的自觉，不约而同选择了最稳妥最不犯错的办法——照搬原作，“完美”还原。

于是我们观赏到的动画长处更优秀，短处更明显。『刀剑神域』第 1、2 话制作原作第一卷开篇内容，第 3—7 话插入短篇，第 8—14 话回归第一卷。粗看这样的结构还可接受。但实际上，每集之间的跳跃性极强，毫无过渡接续，对于没读过原著的观众来说，完全是对理解力和脑补力的一次测试，完全不能获得连贯的体验。其实这个问题解决起来并不难，只要在每集开始加入几句交代前后的旁白，再做出几个简单的回溯画面就能解决。但不知道是为了节省成本，还是认为没有必要。A-1 Pictures 竟然没有为本片安排系列构成，于是每话的脚本各自为战，能做出不错的场景，却无法连接在一起。到了后半程，依照原著剧情一路做下来的 ALO 篇虽然客观上不再有每话间的割裂问题，但区区两本单行的容量支撑 11 集的剧情，让叙述的速度从动车组一下子降到绿皮车。原本 75 层 BOSS 攻略都尽量省略，现在随便一次小斗殴都要细致描写。说到底，这还是由于没有安排一位统筹全局的负责人的恶果。

反观『加速世界』，系列构成吉野弘幸经验丰富。层层相扣的剧情安排，恰到好处的短篇插入，连贯紧密的讲述风格，这些给观众带来了很好的整体观感。可令人疑惑的是，日升作为萝卜片老厂，这次在人物和战斗的制作上却有失水准。对于小说的插画师，一般的评论是“Hima 的画风细腻柔和，笔下的美少女极为有特点，对阴影处理有个人特点。”这虽是赞扬，可对插画中所占篇幅很大的游戏内形象只字未















提却也可以说明一些问题。实际上经验尚浅的Hima对『加速世界』里颇具特摄风格的游戏内形象是比较吃力的，素来很少描绘人物形象的细节。这个弱点在动画中被进一步放大。白银之鸦的金属感，黑之睡莲的锋利感，绯红之雨的霸气，暮色掠夺者的邪气，可以说统统欠缺。屏幕上人物的质感比起奸笑社同步推出的手办真是一个天上一个地下，直追以画面烂而闻名的PSP圈钱作『加速世界 银翼之觉醒』。尤其是白银之鸦的面罩上从头到尾都带着一块莫名其妙的光斑，这块光斑的位置大多数随心所欲，从来不符合场景的光照规则。既然没有预算做光照模拟，又何必非要做这么个画蛇添足的东西出来呢。在战斗上，前期的几场还不错，到后期就变成各种光线和烟雾效果。即便是以近身格斗为主要攻击手段的白银之鸦，也没有多少真正的格斗拆招，更不要说做出打击感了。这一方面是因为『加速世界』的战斗和萝卜片的一般战斗模式有一定差别，除了几个特例，还都是人类格斗的招式演变。另一方面说到底还是预算有限。相比之下，『刀剑神域』的做法充满了小聪明。A–1 Pictures给亚丝娜的细剑和桐人的二刀流分别作出了一套像模像样的招式，在实际运用上便大把重复镜头节省成本。音乐上梶浦由记的表现也充满了F/Z的既视感——不知道是F/Z的影响太深，还是为了节省成本。但总的来说，这样做出来的效果还好。只要不是大面积运用，观众本就不会对重复镜头吹毛求疵，就连现在某些国产战争片都还能看到一堆重复利用镜头呢，再说也不是所有观众都看过F/Z。













从整体观感上，笔者认为还是『刀剑神域』更好看一些。虽然整体结构惨不忍睹。但胜在单集的水平都不错，能让人眼前一亮。对比一下两作画面可以明显感觉到，相比『加速世界』整体偏暗的画面和不时会有的崩坏，充满明亮感且作画相对稳定的『刀剑神域』也让人更加舒服(虽然突入ALO篇后也崩坏的越发频繁了)。此外，看得出在细节上A–1 Pictures还是下了功夫。杂烩兔肉烹饪场景的再现，和烤炉发出和微波炉一样的提示音都能让人感到意外的惊喜。

在心理学上有一种理论叫做“高峰体验”。人们在评价一件事上往往不会完全客观地考虑各个方面，而是从记忆中选择印象最深的一点。例如『魔法少女小圆』播出了那么久，被提到最多的还是学姐断头。『叛逆的鲁路修R2』的剧情可谓一塌糊涂毫无逻辑，然而最后一话成功取悦了大多数观众。这个道理放在刀剑和加速上也是同理，第三话月夜黑猫团的覆灭吸引了观众，桐人和亚丝娜的闪光弹留住了观众，第十四话两人的告白别离满足了观众。就连18X同人本的战况，都是亚丝娜压过黑雪姬不少。『加速世界』中最具闪光点的篇章本季还没有做到，如果能有第二季的话，相信评价会上升不少。

如果未来能看到第二季的话，『加速世界』这边的剧情尚好安排，从取回枫子的双脚到帝城脱出作战最后以灾祸之铠事件收尾，正好是一条完整的故事线，容量也不多不少。『刀剑神

[illegible]则困难得多，GGO 和绝剑篇的容量做 13 集太赶，做 26 集太空。说起来最适合这两个篇章的形式是 GGO 做剧场版，绝剑篇做 1 小时长篇的 OVA。但这种毫无性价比的方案也只是笔者说说而已，基本没有实现的可能。我们能否继续在 TV 上看到这两部动画还是要以 BD 的销量决定，只希望下次在角川选择动画公司，以及动画公司安排 STAFF 的时候，能考虑的更完善一些吧。



Intersection between reality and virtual reality

殊途同归
——虚拟和现实最终的交汇点

如果说『刀剑神域』所讲述的那个近未来和『加速世界』里无线脑后插管的世界真的存在。那么毫无疑问，这两个世界肯定是相互连接的。

川原砾首次在公开场合谈到这个问题，是在『加速世界』第十卷的后记——

作为作者，我现在要立于“两部作品并无明确的联系”这一立场上。若能在读这个故事时，如剧中的桐人推测一样，接受“由量子计算机造成的平行世界的干涉”这一大招的胡扯，将其作为庆功的短篇而阅读的话我会很高兴的。

这段解说仿佛是在告诉我们两个故事并未互相关联，但其中的用词却是很值得让人玩味的。“作为作者”，“现在”虽然没有任何直接的证据，然则川原砾在“并无明确的联系”这个结论之前使用这两个限制条件，的确有着暂时没办法才这样决定的含义。况且，在某次访谈中，他还曾经说过这样的话——

虽然冒昧，但是作为作家，我个人是以已故的栗本薰老师为目标。这虽然是我擅自脑补的推测，但栗本老师的『豹头王传说』和『魔界水浒传』及『未来史』系列，我想最后应该是可以将剧情整合起来的喔。我也想拥有能持续如此长久的想像力，并将它给写出来。





既然连他自己都在推测崇拜对象的小说能否连接成一个世界，当自己有机会做到这件事的时候，他又怎么可能不心动。就像马丁的“维斯特洛”、托尔金的“中土世界”、龙与地下城的“克莱恩”、马尔克斯的“马孔多”、鲁迅的“鲁镇”、沈从文的“湘西”甚至还有诺贝尔文学奖新晋得主莫言的“高密东北乡”。创造一个只属于自己的、生活着无数生灵的、用文字构筑起的世界，并非是奇幻作家的专利，而是所有有野心的小说家的共同理想。在上面列举的人物里，不乏传统文学领域的大家。连他们都乐于把自己的一部部小说隐秘地连接起来，构筑自己的王国。川原砾又有什么理由能免俗呢?

实际上，两部作品是同一世界观的证据已经多如牛毛，如果把两作的年表合二为一，我们便能看到，『刀剑神域』Alicization 篇最后，承载 Underworld 和保存种种潜行科技，最后被封锁的海龟基地预计停止运转时间是 2031 年，就在同年，『加速世界』的核心技术 Neuro-Linker 被 RECT 推向市场。先不说两者的技术联系，仅凭 RECT 是结城明日奈的父亲结城彰三创立的企业这一点就足够耐人寻味。考虑到 BB2039 的传播模式，和加速点能够影响现实的设定。很难想象这个计划背后没有一个大公司或者是更大的组织（比如国家）的介入。在最新出版的第十二卷中，我们可以看到突入加速研究会的时日已经临近，那么加速研究会以及更深一层的白王的位置，应该不会是全书总 BOSS 的级别，在他们的背后肯定还有更大的势力，否则篇幅不够川原砾展开之前埋下的那些暗桩（黑雪姬家庭纠纷、皇城真相、水元素地元素、日下部纶的后续情节等等，川原老师你真还记得你挖的这些坑么？）。联想到 Alicization 篇中美军攻入海龟基地抢夺潜行科技，川原砾又素来钟爱大场面。『加速世界』最终的走向的确有太多令人期待的地方。

从主观上说，川原砾也是对共同世界观充满了期待，如果只是玩彩蛋。那么他何必一次又一次的在各种地方暗示着两个世界的共通性。黑雪姬的夺命击“星光连流击”和桐人的魔剑侵袭“星爆气流斩”的英文写法完全相同；随 BD 附赠的小说里，首次出场的地元素一身黑色用着黑色双刀；桐人在和茅场晶彦第二次决斗时就用出了心意技并且凭此深受茅场赏识，而茅场（或者说茅场的灵魂）又无疑是今后潜行技术继续开发的核心人物之一。像这样的暗示细心去找书中还有很多。

当然，川原砾在后记中做出的表态可能更多是出于商业上和创作上的考虑。首先，『加速世界』的人气本来就不如『刀剑神域』，如果把两部作品捏合在一起，恐怕会对『加速世界』有更大的影响，无论是川原砾本人还是把川原砾作为近两年金字招牌的角川，大概都不想看到如此结局，毕竟从剧情发展看，『加速世界』的长度应该会超越『刀剑神域』。其次，在 Alicization 篇的书写中，人工 AI 如何融入人类社会，以及人工 AI 和人类之间的关系在最后只是一笔带过，不是他不想写，而是自觉水平不够，写不出足够的深度。作为有可能对两部作品连接有着极大关系的星海篇，川原砾大概也是想摒弃读者讨论的影响，慢慢提高水平，写出自己满意的情节吧。

Kawabara Reki
and His Oneline Game World



以『刀剑神域』为首的一系列作品走进我们的视野也许可以给某个老掉牙的话题盖棺定论了。在各种论坛里，起点文和轻小说的争论从未停止（虽然一般都是比烂吧），往往来到○之国度，看到轻小说各种赞，转头去○之天空看一眼，就变成起点文无敌强。并且这种争论有很大几率会演变成左右之争，接下来就是美分和五毛互扔板砖，说白了是挺无聊的一件事。古人云文无第一，但蛋疼的笔者还是想用数据来说明一些问题。2011—2012 年，在销量上，天朝近轻小说类里卖的最好的是江南的『龙族2』，字数 40W（为了方便笔者取整，下同），销量号称 100W。轻小说里单行本最高的是『魔法禁书目录 新约 3』，字数 10W，销量 25W。从字数和销量比来看正好平手。网络点击方面，『刀剑神域』点击 650W，起点虚拟网游类点击第 19 名蝴蝶兰的『独闯天涯』是 640W。『魔法科高校的劣等生』点击率号称 3000W，起点魔法校园类点击第 1 名唐家三少的『酒神』正好也是 3000W，依旧是半斤八两。并且很有趣的一点是，『刀剑神域』、『无赖勇者的鬼畜美学』和『魔法科高校的劣等生』向来并称为“三大起点轻小说”。其原因一是这三部书都是先网络连载聚拢人气，再出单行本销量不错。二是它们的套路都太像起点文了。比如『刀剑神域』如果放在起点，划入网游小说类毫无压力（虽然笔者觉得从结构上看这货更像无限流，连上个世界数据直接继承的设定都一样）。又比如『魔法科高校的劣等生』从繁复又毫无意义的设定上就能感受到起点的话痨风格，到内文看到一介中学生大发神威，以一人之力灭掉大亚联合整个舰队，日本靠着魔法重新崛起为世界大国，屠中灭美指日可待，是不是有种超熟悉的感觉？回过头来看『龙族』，各种套路化程式化的运用，各种角色无口、傲娇属性的简单附加也是同样。所以说，天下网文小说是一家，无论从内容还是从销量看，我们和日本那边真是没有什么区别可言。比烂抹黑的口水仗也该歇歇了吧。



刀剑—加速简明年表

Sword Art Online and Accel World Chronology

2007	结城明日奈出生
2008	桐谷和人出生
2009	朝田诗乃、桐谷直叶出生
2011	绀野蓝子、绀野木绵季出生，感染 HIV
2016	直接神经结合环境系统（NERDLES）试作一号机开发
2020	朝田诗乃遭遇邮局劫案
2022	SwordArtOnline 发表，NERvGear 开始贩售，桐谷和人成为封测玩家
	SwordArtOnline 正式公测，万名玩家被困在游戏内
2023	月夜黑猫团事件
2024	SwordArtOnline 通关，茅场晶彦死亡，菊冈诚二郎介入调查
2025	绀野蓝子病逝
	桐谷和人自 ALO 中救出明日奈
	茅场晶彦把“theSEED”交由桐谷和人
	桐谷和人与神代凛子会面
	桐谷和人在网络上公布“theSEED”
	菊冈诚二郎委托桐谷潜入 GGO 调查
	死枪事件
2026	绝剑事件
	绀野木绵季去世
	桐谷和人参加新型完全潜行技术 Brain Machine Interface 测试
	桐谷和人受到死枪事件通缉犯金本敦的袭击，被动加入 Alicization 计划
	神代凛子帮助结城明日奈潜入海龟基地，追随桐谷和人潜入 Underworld
	Alicization 事件
2029	Brain Implant Chip 上市销售
2030	仓崎枫子出生
2031	海龟基地停止运转
	RECT 推出 Neuro-Linker
2032	黑雪姬出生
2033	有田春雪、仓嶋千百合、黛拓武出生
2035	千明千秋出生（注）
2037	四野宫谣出生
2046	有田春雪和黑雪姬相遇，安装 BB2039
	有田春雪击败黛拓武
	千明千秋抵达日本
2047	能美事件
	Hermes Cord 竞速赛事件
	灾祸之铠事件
	超硬之狼事件

注：出自加速世界外传漫画，因为去世的哥哥崇拜黑雪姬，所以千明千秋独自一人转学日本在加速世界里寻找黑雪姬的踪迹。





SMALL TIPS：垃圾堆的里寻宝——天朝的网游网文

刀剑 650W 的点击在起点只能冲进网游类前 19，看似我天朝网游文威武雄壮，但实际问题却是排在刀剑前面的 18 篇一个能打的都没有。如果说在轻小说中找到优秀的作品是砂中淘金，那在起点寻觅可读的好文便是海中捞针。拿虚拟网游分类来说，起点这个分类下一共有 22472 篇小说，其中 A 级签约（起点认为你的书能卖的）只有 3%——825 篇，而这 825 篇中能加上 VIP 的（起点认为你的书能稳定销售的）是其中的 1/2——420 篇，最后这 420 篇中你能读进去的，笔者以人格担保一般不会超过 40 篇，能读完的不会超过 4 篇。并且这 4 篇中没太监烂尾的，可能最多只有 1 篇。所以，如果诸君有兴趣对起点出手的话，笔者建议还是多游逛几个论坛，看看书评和推书再下手比较好。

SMALL TIPS：历史悠久的庞大计划——.HACK

在现有网游题材 ACG 作品中，.HACK 应该是最庞大的一个，这个由 BANDAI 发起的 ACG 跨媒体计划如今已经有了三套正传游戏，两作 TV 动画，五部 OVA，一部剧场，七部漫画和七部小说。有趣的是，.HACK 同样启动于 2002 年，播出于 2002 年 4 月的 TV 动画『.hack//SIGN』，脚本出自伊藤和典，人物原案交由贞本义行，音乐同样是梶浦由记。并且剧情中也有数处巧合，例如维护游戏内秩序的“红衣骑士团”。不过总体来说，.HACK 对网游世界的描绘比刀剑更专注和贴近现实。

Kawabara Reki
and His Oneline Game World

Epilogue

说好听的是想象，说不好听的是意淫。但不论好与不好，每一个用文字创造世界的作者，每一个去阅读这些文字的读者，无疑都有着一颗不甘于现世的心，一场与单调无关的梦。笔者之所以把标题起为“狭缝间的原住民”是因为在我们的世界与充满可能性的其他世界中，总是需要一个讲述者来为我们转述一切，这个人就像是居住在两个世界间的夹缝里，做着互通有无的生意。这种人在我们这边一般被称为作家，在另外一边一般被称为上帝。

在『刀剑神域』中，川原写下了超越现实的法则——加速，在『加速世界』里他又阐明了超越加速的法则——心意。虽然说到底还是日系作品中那一套努力与爱决定结果，但我们这边不是也常说心有多大，世界就有多大么。既然我们已经躲进二次元这个广义上的避风港，那么在探索和休憩的同时，何不更进一步，让自己保有更多的梦想和快乐呢。没错，就像小说里某个天才／疯子说的那样——

“在某个世界里，真的有那座城堡存在”▲



认真就不萌了！

Otometachi，Panzer VOR！

——闲谈『少女与战车』与战车道

■文/JEDI ■责编/如月千华、jedi ■美编/ASKI

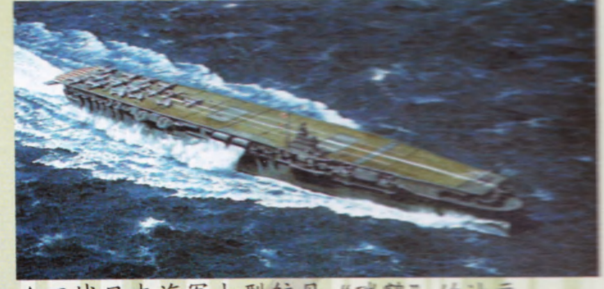
＊本文介绍的组织和名词均为原作虚构，与现实和历史无关

Panzer Lied

Introduction

"如果我们为命运女神所抛弃，如果我们从此不能回到故乡，如果子弹结束了我们的生命，如果我们在劫难逃，那至少我们忠实的坦克，会给我们一个金属的坟墓！"

铁杆军迷们应该知道这是出自二战德军的一首军歌——『装甲兵之歌』。国内最早听到它应该是在译制片『坦克大决战』中，残酷的战场、战友的情谊和视死如归的精神曾让无数人为之感动。正如歌曲所表现出的那样，充满了钢铁硝烟油污的坦克一向是糙汉的最爱，但是近期一部新番动画『少女与战车』(GIRLS und PANZER)却将萌少女与坦克结合在了一起……



▲二战日本海军大型航母"瑞鹤"的油画

▲动画里主角方所在的学院舰，全长近一千米，近似"瑞鹤"的放大版

毒德大学的军迷动画

GIRLS und PANZER

按说这类少女开机甲的片子不算泛滥也应该不新鲜了，这次的有何特别？相信军迷们光从标题就能感觉到到了——并不是"Girls and Tank"，而是"Girls und PANZER"，用摄影圈的术语来说就是"毒！德味！大师！学习了！"Panzer 即德语中的坦克，而说到坦克相信军迷首先想到的就是首次应用大规模坦克战法的二战德国装甲兵，以及那些酷到极点的以豺狼虎豹命名的德国坦克。这样的选词无疑意味着该片的不寻常。

再看 Staff 名单更加确定了：人物原案是酷爱将兵器少女化的岛田フミカネ，非军迷的读者们至少也应该听说过他的『强袭魔女』；人物原案协力是专注萌系坦克历史多年的野上武志，此君的『萌战车学校』早就开始了比基尼少女于坦克的创造。再加上专门作为考证顾问的铃木贵昭（『强袭魔女』的军事考证）和战车建模原案的原田敬至(擅长以 3DCG 精密描绘兵器)，可以说是集结了一群准专业的军迷班子。

这样一群军迷做出的设定就是——战车道。没错，在萌系的世界里一切皆有可能，就连开坦克都已经升格成为与花道茶道一样的优雅爱好。修炼战车道不仅在高中成为少女们热爱的社团活动，更可以培养出高贵的气质和举止的大和抚子。女主角西住美穗就是来自战车道世家"西住流"，但因为某些过去的心理阴影，她一直抵触着自己很有天分的战车道。她所在的大洗女子学院的学生会会长，为了能在战车道比赛中打响名号，用各种方法威逼利诱美穗和她的朋友们坐上坦克轰轰轰，于是充满了热血与友情的战车道故事就此开始……

值得称赞的各种军事细节

GIRLS und PANZER

如上文所述，从套路来看『少女与战车』无非就是老掉牙的校园青春体育热血剧，有关人物和剧情方面本文不打算介绍太多，真正值得大书特书的，自然是军迷制作者们呕心沥血做出的各种细节！目前登场少女们所驾驶的各种型号的坦克，都是历史上可以查到原型的真家伙，在 3D 建模方面做得有板有眼，让无数军迷一看到就热血沸腾（就连大洗学院所在的"学院舰"也可以考据出外形是来自二战日本海军的航母"瑞鹤"）。再加上目前在军迷中正流行的军事网游『坦克世界』正好也是主要以二战中的坦克为主，更是让喜欢军事的观众和游戏玩家大呼过瘾。

值得称赞的是，目前一些字幕组在制作『少女与战车』时也非常用心，参考了不少资料，对于其中出现的各型坦克和名场面也都有注释，笔者在此就不再一一考据，大家可以在看动画时用暂停来了解。在此，主要介绍一些作品中比较出色的军事细节和 neta。

Otometachi,Panzer VOR!



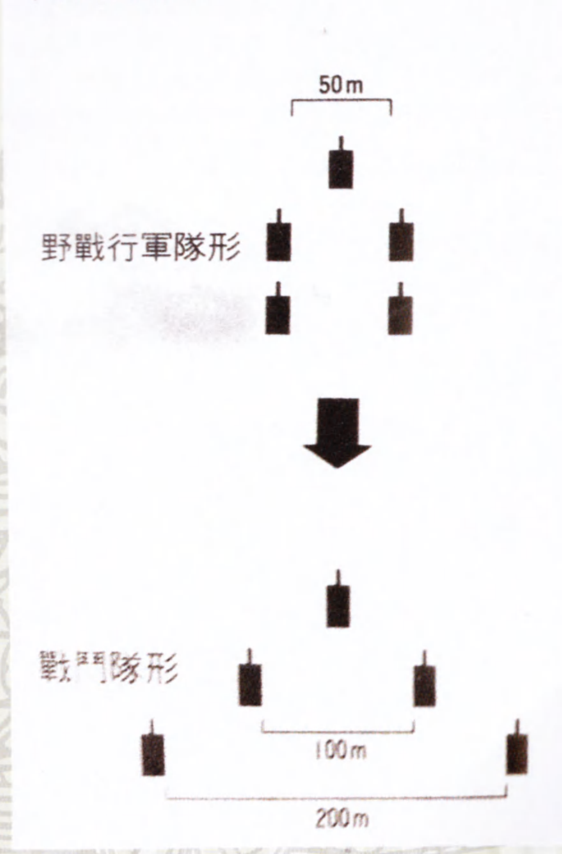
作战队形



作品中主角方大洗学院的坦克一共五辆，首次参加比赛对决圣格罗立安娜学院时，对方的坦克也一共五辆。其实五辆坦克正是二战德军装甲兵最小的作战单位坦克排的编制，当坦克排的五辆坦克以战斗队形前进时，是将防护最强的重型坦克编在中央，两侧各两辆中型坦克依次靠后成为楔形的"装甲矛头"，同时两侧中型坦克的炮塔要分别朝向两侧方向以方便发现并攻击敌坦克。关于这个德军作战方式的说明，可以参看战争剧画的代表作者小林源文的图示。

戰車排的「裝甲矛頭」

戰車排（由5輛戰車組成）的野戰行軍隊形，一旦與敵軍接觸，就散開成為下方的戰鬥隊形，這是戰車排最基本的攻擊隊形。



Otometachi,Panzer VOR!

装填炮弹的手势

作品中装填手为坦克主炮装填时，可以看到她的手是握成一个拳头，将炮弹推入炮膛，这正是二战中正确的装填炮弹方式。因为坦克炮的炮闩（后膛装弹火炮装填时，开膛装入炮弹后用来闭锁的机构）属于自动楔式，装入炮弹后会自动上滑关闭炮膛（而普通火炮的炮闩是螺旋式），如果用普通的手掌推动炮弹入膛会有被夹断手指的危险。关于这个细节，同样可以用小林源文的漫画『福字虎战车』中的一幕来说明。

喉头送话器

少女们为啥说话都要按住脖子呢？其实她们正在使用的是二战中德国装甲兵的喉头送话器。由于坦克行驶过程中车内噪音很大，光靠吼不仅听不见还费力，于是装甲兵们普遍用喉头送话器来沟通，该通话器有一个紧贴咽喉部的麦克风，可以将人说话时因为喉咙振动产生的声音转为电流，然后再传到耳机里。在二战纪录片中，德国装甲兵说话时按住喉咙的画面配合上头戴耳机，非常酷！不过不知是否节省作画费用的原因，『少女与战车』中的少女们有时候没有戴耳机，这样光靠说是听不到的。

而由于早期苏联坦克空间狭窄和节省成本，普遍没有配备喉头送话器，所以车长与驾驶员沟通方向就只能靠脚踩对方的肩膀了。动画中虽然也表现了这点，但是美穗开的是德国坦克，应该不存在这个问题，而且她应该也踩不到驾驶员的肩膀……





◀现实中的喉头送话器和耳机















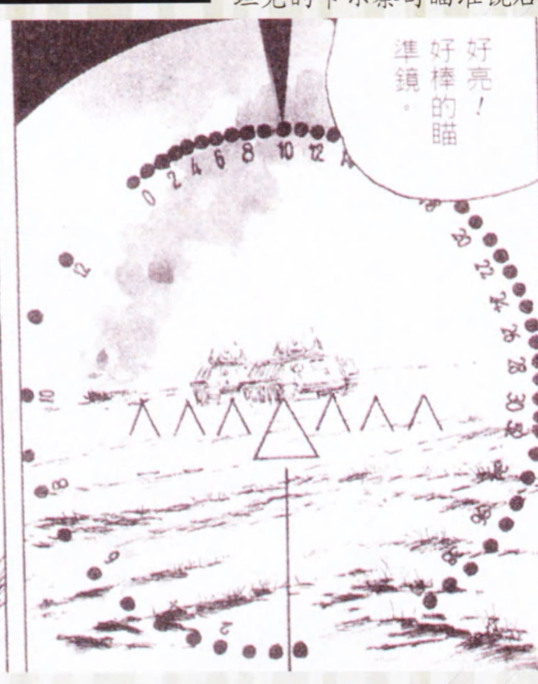




▲『福字虎战车』中对装填动作的讲解

▼『福字虎战车』中，来自日本的主角第一次看到虎式坦克的卡尔蔡司瞄准镜后叹为观止





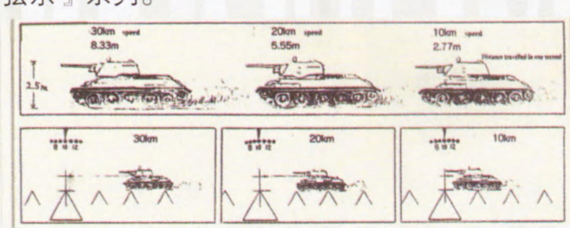


还原各国坦克观瞄设备

由于二战时的坦克并没有现代坦克的激光测距仪和火控计算机等先进玩意，通过瞄准镜来测距和瞄准是一项非常繁琐的工作。和大多数非军迷理解的（或者是普通影视里）瞄准镜就是一个十字加圆圈不同，二战坦克的观瞄设备让普通人来看根本不明白是怎么回事，而且美制、苏制、英制和德制的瞄准镜都差别甚大，其中又以德国的最为特别。动画中美穗的车组开的是德国的四号D型，就很细致地再现了二战时的德国坦克瞄准镜。由于本文不是在培养开旧式坦克的坦克手，笔者也不过是普通军迷一个，所以在此不做详细说明，只能大概说下那一排三角形（包括中间的大三角形）的边长和间距都代表了不同的密位（Mil，毫弧度角），通过瞄准镜中看到的敌军坦克所占的密位，就可以推算出距离（炮手有一本手册记录对方坦克的正面侧面高度长度等），然后调整射角。

值得一提的是，二战德军坦克的观瞄设备多由大名鼎鼎的卡尔蔡司制造（喜欢摄影的读者会知道这个品牌的镜头有多牛），所以对比其他国家坦克的瞄准镜，德国的更加明亮清晰也精准，让二战德军出现了很多神一般的坦克杀手，也难怪一提到坦克大家都会想到二战德国坦克了（可叹现在德军最先进的豹2系列主战坦克虽然技术指标各种先进，但从未实战过，也许直到它退役都会如此寂寞了）。

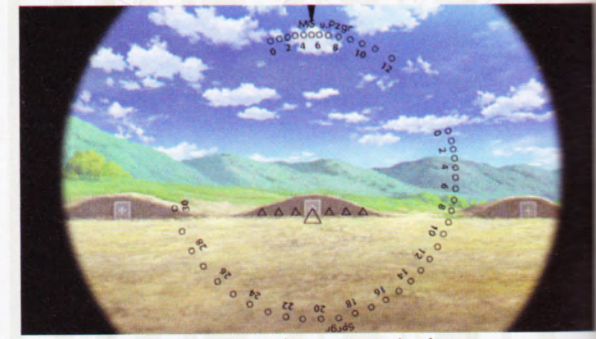
动画中除了德国的瞄准镜，其他国制的坦克瞄准镜也都精确再现，可惜现在流行的『坦克世界』虽然可以切换为第一人称视角，但官方并没有对瞄准镜进行还原（不过玩家可以自己寻找或制作插件来更改瞄准镜的外观）。有兴趣的军迷可以找一些第一人称视角的二战FPS游戏来感受下，比如拟真度非常高的『红色管弦乐』系列。



▲利用对方坦克显示的尺寸测量距离

▶『红色管弦乐』中的德国坦克瞄准镜，玩家还真得学会测距才能打得准





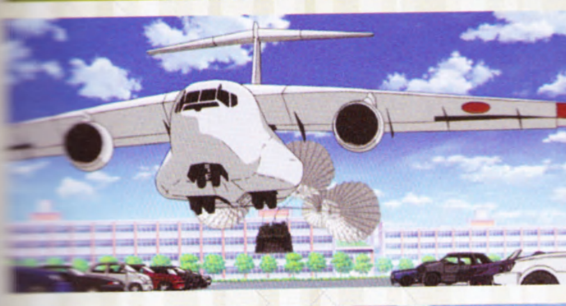
▲主角车组的四号坦克D型瞄准镜

低空开伞系统

第四话中来自陆上自卫队的教官蝶野亚美开着日本最先进的主战坦克 10 式以超酷的低空开伞出场，顺便还压坏了校长的法拉利 F40 跑车。这种投放装甲车辆的方式被称为 Low-Altitude Parachute Extraction System(LAPES)，由大型固定翼运输机以离地仅 3 米左右的高度擦过时，直接开降落伞拉出车辆投入，最早在越南战场上使用，这样就可以不依赖机场来投入重型设备。LAPES 属于艺高人胆大玩的惊险技巧，稍有不慎就会导致机毁人亡。当然，现实里的 LAPES 并不适合投放 10 式坦克这种近三十吨的大家伙，多为轻型装甲车辆。











▲『黑骑士物语』



▼少女闺房中凶神恶煞的『黑骑士物语』

小林源文的印记

尽管小林源文本人并没有参与作品的制作，但是『少女与战车』中可以见到多处向这位战争剧画大师致敬的地方。比如坦克咖啡厅里墙上的海报就挂着小林源文的代表作『福字虎战车』的海报。这部灵感来自一张真实历史照片的漫画，堪称小林源文剧情最好的一作：日本陆军军官正德在诺门坎战场上与部队失散被蒙古牧民救起后，被征入苏联红军，在战场上救了一名德国装甲兵索雷兹。之后他成为俘虏时偶遇索雷兹，从此加入他的车组一同征战。来自东方的正德在索雷兹的虎式坦克上按照中国春节的习俗贴了一个倒福字，希望可以带来好运气。在德国投降后两人连同虎式坦克通过潜艇秘密运到东南亚战场与英军作战直到投降。战后两人一起开了一家名为“HappyTiger”的咖喱店——这也许是动画里坦克主题咖啡屋的灵感来源?

另外，动画主角一组的坦克宅秋山的闺房里，除了野上武志的『萌战车学校』的海报，还有一张巨大的小林源文『黑骑士物语』的封面海报。相信以后的剧集里还会有许多小林源文的元素。

▶福字虎战车





▲咖啡厅里的海报都是小林源文和野上武志的作品，右边柱子上有『福字虎战车』的海报



德军宪兵牌

少女们在进行战车道比赛时，会有“战车道联盟”派来的裁判员现场执哨，她们的脖子上挂着的金属牌其实是来自二战德军宪兵的“狗牌”(Ringkragen)。众所周知，宪兵（天朝叫纠察）就是军队里的警察，所以德军宪兵们需要挂上这个狗牌来表明自己的执法身份，也此他们被称为“链狗”(所有的士兵都讨厌宪兵)。原本的宪兵牌上会写着德文“Feldgendarmerie”(宪兵)，动画里则写着“Judge”(裁判)。顺便说句，笔者最早知道这个宪兵牌子在法国喜剧电影『虎口脱险』里，两位主角就是化妆成德军宪兵企图蒙混过关的，可惜弄巧成拙。



▲战车道联盟的裁判



▲举着指挥交通用小牌子的德军宪兵



▶『虎口脱险』中两位主角穿的宪兵服，注意狗牌

卖萌……所以不能太较真

GIRLS und PANZER

虽然在军事细节考证上十分仔细，但『少女与战车』毕竟是卖萌作，所以从总的来说就不能较真。

比如若是在帝都军博参观过真坦克的读者朋友就知道，即使是相对来说尺寸较小的苏联 T34 坦克也十分巨大，更别提更大的 M4 谢尔曼以及德国坦克了，所以对于标准美少女身高一米五八的美穗等日本少女来说，基本是不可能开得起坦克的，日本造的坦克或许还能勉强（有一种“豆战车”很适合）。而且二战的坦克主炮没有稳定系统，行进中开炮是几乎不可能打中目标的，应该是急速停车，瞄准开炮，然后快速起步换位。至于“战车道”本身，在规则上就有着不少 BUG。『少女与战车』的官网上对规则有着详细的说明，简单来说就是以下几点：

Otometachi, Panzer VOR!

1、　战斗分为“歼灭战”与“斩首战”（FLAG 战）两种，前者是消灭对方所有坦克获胜，后者则是消灭对方指定的旗帜坦克获胜。

2、　根据比赛情况有坦克数量上限规定（动画目前最多十辆），但是不够数量也可以开打。

3、　比赛只会在联盟选定的比赛场地，或者被认可的比赛区域进行。比赛场地的相关资料在比赛开始前 72 小时前以规定的书面形式公开给参赛者们（纬度，经度，以及气候状况等等），在情报公开后，参赛者能以任何形式来确认比赛场地的状况。但是，在比赛开始的 72 小时前（也就是情报公开前）比赛场地是完全封锁的。期间禁止一切事前调查。如一方对场地有异议可以提出，在规定时间内对场地进行处理。

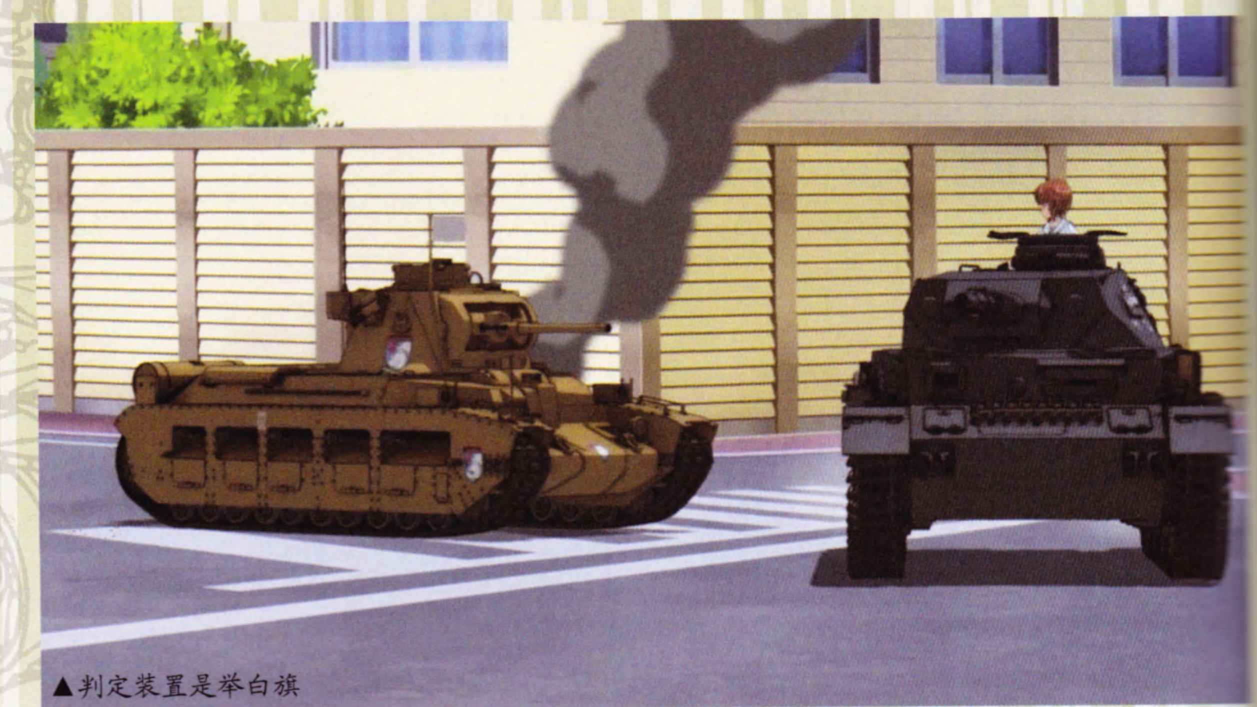
4、　参加的坦克必须是在 1945 年 8 月 15 日之前设计完成投入生产（包括样车），原则上要求使用同时代预定搭载的配件（满足以上条件后可以用组合出当时不存在的配件）。如果是还在设计中的坦克，可以经过联盟单独签订协议使用。如果因客观原因找不到配件了，可以在联盟允许下进行改造。

5、　参加比赛的坦克必须搭载联盟指定的胜负判定装置，采用特殊的保护乘员室安全的装甲板，并使用联盟指定的特殊炮弹，严禁改造弹头和装药。

6、　判定装置举起白旗、乘员弃车、裁判认定无法继续比赛以及犯规的就算输了。之后乘员不可进行任何操作，只能等待裁判指示。

7、　禁止以下行为：违规改造、主动离开作战区域、直接向人开炮、攻击无法继续比赛的坦克、对裁判和其他参赛者有无礼举动以及消极比赛等。

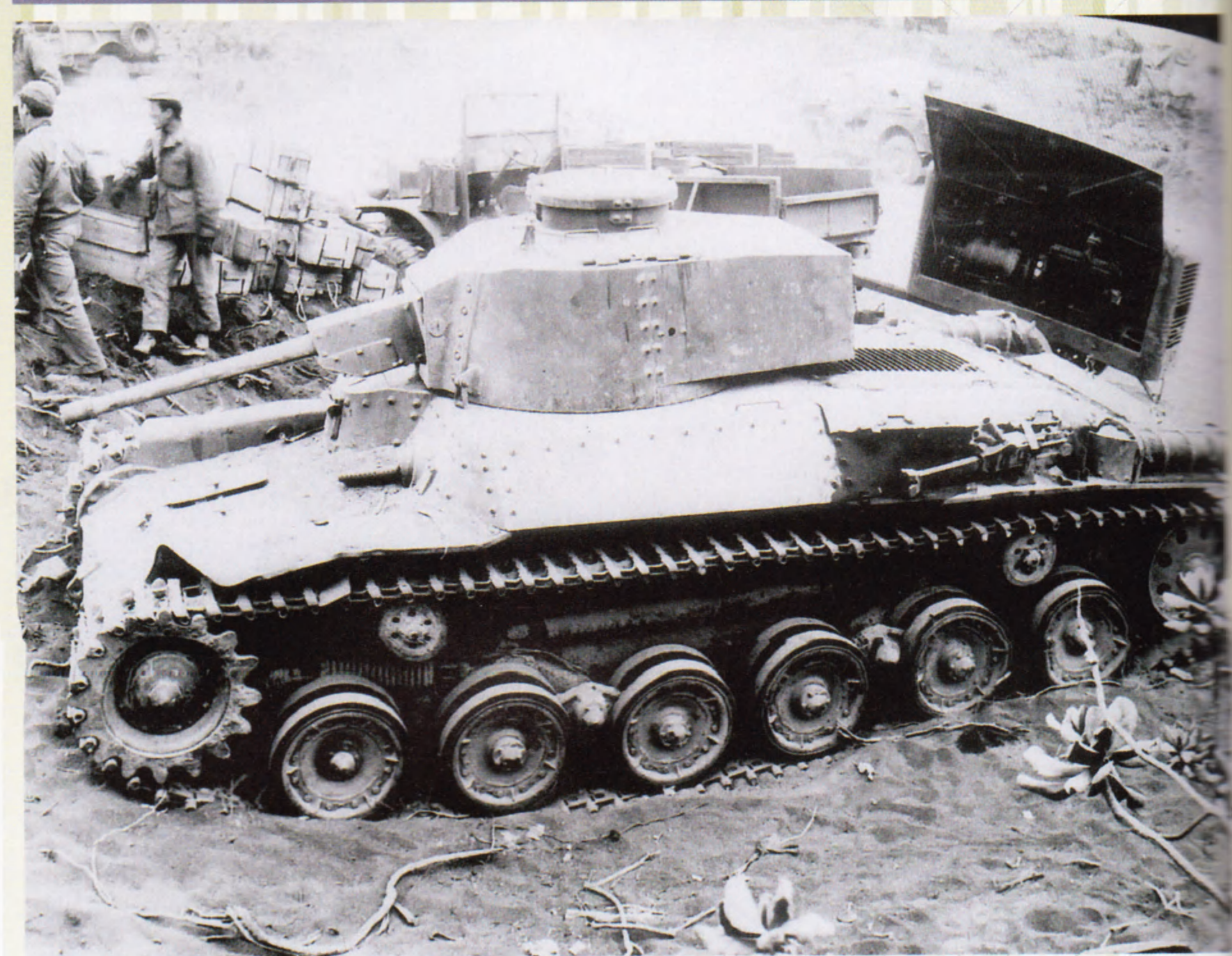
8、　比赛中损坏的路面建筑设施等由战车道联盟全额赔偿。



▲判定装置是举白旗

至少在笔者看来，这个规则无疑是有很大的 BUG 的。首先就算是二战期间的坦克，早期和后期的就有巨大的差别，哪怕是德军的 1 号 2 号薄皮小坦克和后期虎王坦克就是天壤之别了，玩『坦克世界』的朋友肯定深有体会，普通玩家对上人民币玩家怎么打？其次是关于配件的改造规定很模糊到底什么能用什么不能用？最后就是一个最大的 BUG：如果直接对人开炮是犯规，那么像动画里美穗经常半个身子探出车长指挥塔的，对方开炮又怎么算？如果不算犯规，那么乘员的安全又如何保证？

当然，认真就不萌了，所以笔者也不会去追究太多……不过，现实中的“战车道”会有这么浪漫高雅吗？



▲硫磺岛上西竹一部队的九七式坦克，军博的“功臣号”就是该型号的坦克，看后面的美军尺寸可以对比这车有多小，少女们如果真要开坦克就开这种好了……

现实里的高雅战车道

GIRLS und PANZER

关于女主角的世家“西住流”，有很多细心的军迷发现二战中还真有一个日军装甲部队的著名军官姓西住，名叫西住小次郎。此人生于 1914 年，受过系统的装甲兵训练，之后率部参与侵华战争官至坦克连中尉连长，于 1938 年的徐州会战中被我国军狙击手击毙，结束了罪恶的一生。此人在临死前高呼“天皇万岁”可见是一狂热的军国主义者，竟然就此成为日军宣传中臭名昭著的“军神”第一人，直到战后被驻日盟军司令部否定。可叹的是，这个所谓的“军神”西住中尉，竟然有一个日后成为名作家的同僚司马辽太郎，为这位刽子手写了一本小说叫『军神·西住战车长』……

虽然不知道西住美穗的名字是否他有关，但笔者宁可认为另一位虽然不姓“西住”，但是名字里也有“西”的装甲兵军官，更适合“战车道”所表现出的浪漫高雅。他就是下文将介绍的与西住小次郎有着截然不同人生的西竹一。

生于 1902 年的西竹一出身华族，拥有男爵的爵位。这位真正的贵族美青年所爱好的也是贵族的运动：马术。在军校里他也选择了骑兵专业成为了一名骑兵中尉，并在 1930 年出访意大利时遇上了陪伴他一生的爱驹“乌拉努斯”（天王星）。对这匹额头有一块星形印记的名马，西竹男爵一见钟情自费买下后，骑着它在一场场的马术比赛中夺冠，直到在 1932 年的洛杉矶奥运会上一举夺得马术障碍赛的金牌（日本至今唯一的一块奥运马术金牌）。当时日美关系已经



▲硫磺岛上西住一的墓地



▲遗臭万年的侵略者西住小次郎



▲贵公子西竹一和天王星

相当紧张，但就在蔓延全美的反日浪潮中，现场的观众仍然情不自禁地高呼“Baron Nishi”（西男爵）为这位翩翩贵公子加油。

西竹一的魅力不仅在于他的马术和贵族出身。据记载，他身高一米七五（在当时日本人中算很高了），说得一口流利的英语，留着优雅的三七分发型而非其他日军军官中流行的光头或小平头。除了马术，他还爱好摄影，喜欢开敞篷车出游，和好莱坞明星私交甚好。最重要的是，在当时军国主义的疯狂中，西竹一仍然保持着清醒。他不仅不相信所谓的天皇的神格，在当时常有的对皇宫方向鞠躬的活动中他也从不低头，为此还差点惹上麻烦。

由于当时各国军队的流行做法是将骑兵部队按比例削减增加装甲兵，西竹一也转成了装甲部军官，负责指挥装甲侦察部队。战争的阴云也笼罩了西竹一和他的天王星。1944 末年官至中佐并已经有一年装甲兵经验的西竹一被派到硫磺岛指挥岛上唯一的坦克部队“第 26 坦克团”。爱驹无法陪伴在身边，荒凉的硫磺岛上常常可以看到西竹一拿着心爱的马鞭，穿着爱马士的高级马靴在海边踱步的落寞身影——这位贵公子即使到了战场，也不忘对天王星的思念。而他的贵族习性也带来不少逸话：他曾因用宝贵的淡水把坦克擦得铮亮，被硫磺岛的日军司令栗林忠道训斥。而栗林忠道曾长期担任驻美国武官，是当时日军中少有的“美国通”，因此两人虽然有立场分歧，但却兴趣相投也很受部下爱戴，电影『硫磺岛的来信』里就有表现两人在战场上喝洋酒的“小资”一面。





▲『硫磺岛的来信』中的西竹一，身边是电影里虚构的他带来硫磺岛的爱马“木星”，死于美军轰炸。

到了 1945 年，二战中最血腥的战斗之一在硫磺岛打响，西竹一之前已经明白日本造的九七式和九五式坦克根本不是美军谢尔曼坦克的对手，于是将大多数坦克的炮塔拆下来当碉堡使用，让美军装甲兵吃了不少苦头，甚至还有美军的坦克被西竹一的部队缴获修复使用的。随着日军节节败退，西竹一也随着部下退守充满高温剧毒气体的坑道。

在残酷的战场上，西竹一表现出了日军中难得的贵族优雅风度。当时其他部队的日军军官会拒绝被打散的日军士兵进入自己的坑道，但是西竹一却十分大度地让他们进来。同时对于受伤的美军士兵，西竹一也会尽可能地用自己本就缺乏的药品予以救助（这些故事在电影『硫磺岛的来信』中有表现）。他的美德赢得了双方士兵的尊敬，而美军也明白有一位获得过奥运金牌的英俊男爵在岛上，特地找来西竹一的一位美军旧识，对他的坑道用高音喇叭喊话：“马术男爵西竹一，请出来吧，世界会因为失去你而惋惜……”

可惜直到战斗结束，也没有西竹一的回音。关于他的死众说纷纭，有说他在突围中战死的，有说他和副官一起自杀的，甚至还有说他战死在缴获的谢尔曼坦克里。无论如何，在当年残暴的日军中几乎是唯一贵公子的西竹一男爵消失在了硫磺岛上，年仅 42 岁。而在他音信全无一周后，“天王星”仿佛追随主人一般死在了兽医院里。

Panzer Lied

GIRLS und PANZER

Trifft uns die Todeskugel,
Ruft uns das Schicksal ab,
Ja Schicksal ab,
Dann ist unser Panzer
Ein ehernes Grab.

话题扯远了，也许西竹一和『少女与战车』的女主角西住美穗关联不会很大（而西住小次郎嫌疑很大），但是如果说到“战车道”的浪漫与优雅，大家还是尽量联想下西竹一好了。

目前『少女与战车』仍然在播放中，故事线不同的漫画版也在连载中，就让我们抛开过多的历史，多看看少女们开坦克的身影好了。毕竟，这可以算是只有军迷才能享受的浪漫与萌时间。▲

Otometachi, Panzer VOR!



特兰斯瓦尼亚的地狱之歌

Hellsing

Hardcore Vampire Apocalypse

——『王立国教骑士团』纵横谈

■文/叶喃音 ■责编/如月千华、jedi ■美编/ASKI

Introduction

2012 月底,『王立国教骑士团』(Hellsing)的 OVA 终于将发售了最后一部。对于守望已久的观众而言,这部 TV 版被呼坑爹、OVA 版又曾疑似神坑的作品能够在舞台上完美谢幕,无疑是柳暗花明又一村般的安慰了。吸血鬼一直是日本动画中喜闻乐见的元素,在早期少女漫画里,吸血鬼可谓是高富帅的经典象征,一个美貌阴郁身材高挑不爱女人的吸血鬼总能引来一大票女性粉丝,不过这种事与本期要谈的『王立国教骑士团』毫不沾边——『二次元研究』曾经刊载一篇关于过激动画的专题,其中『王立国教骑士团』榜上有名。当然,只是以血腥过激来作为本作给人的印象则有失偏颇,因此笔者将系统地介绍这部荣登日本文化厅推荐动漫的作品,希望能让更多的读者了解到这部Cult风作品的全貌。

本文介绍的组织和名词均为原作虚构,与现实和历史无关



About the Manga 关于原作

和不少漫画家一样,『王立国教骑士团』的原作者平野耕太也是靠画同人作品起家。就作品数量而言,平野耕太算是产量较少的漫画家。中学时代的平野耕太参加了漫画部,画了少量的漫画。退学之后其早期作品『COYOTE』出版,并在之后出版了不少带有同人性质的漫画,不过反响平平,直到『王立国教骑士团』诞生。

早期的小朋友不要看之类的本子中的人物形象成为之后『王立国教骑士团』各个主要角色形象设定的来源,如果是喜爱『王立国教骑士团』的读者想要追本朔源大概要做好眼部防护,平野老师代表性的粗野画风放到展现人体美和形体艺术的工口本里实在不怎么养眼。说起来,『王立国教骑士团』的粗野画风可能也与平野老师不知应该说是豁达还是猥琐的性格有关。在漫画原作里,他就经常借日后谈或者四格做一些无节操的讲解。在漫画第十卷发售的日后谈中,平野老师就以姓氏相同为名认为平〇绫应该成为自己的媳妇。那时的平〇绫事业如日中天,既没到处跳水也没曝什么性丑闻,真不知今天的平野老师再看到自己当年那番话时会做何感想。而后,平野老师还借日后谈谈到自己的爱好是“骚扰”和“玩 JB”什么的……也许正是这种豁达让后辈漫画家颇为感动,想要了解平野老师外貌的人大可观看另一部类似作品『学园默示录』,其中的男性角色平野コータ正是以平野老师为原型的。

针对于漫画后期伦敦毫不掩饰的大屠杀和强烈的虐杀场面,平野老师曾提到这与他在伦敦取材旅行时的恶劣印象有关。对于那些讨厌的人,画进漫画虐杀是最好的方式了。这一点,倒是蛮符合宅男的性格呢。

Plot constitution 剧情构成

三个组织 VS 三类教团

在『王立国教骑士团』整个剧情线里,英国王立国教骑士团、梵蒂冈公教、纳粹吸血鬼大队千禧年作为主要的剧情线索横贯其中。值得玩味的是,三个组织虽然对应各自不同的信仰体系,但在具体行为上,三者之间却鲜有差别。

王立国教骑士团的成立背景是在脱离罗马公教的英国。16 世纪宗教改革运动里,欧洲天主教因为对教义理解以及更为实际的世俗权力纷争等原因,自立新教与罗马传统的公教产生分裂。分裂的结果,便是天主教国家的内部对立和宗教战争。影响近代欧洲版图和外交协约订立的三十年战争便发生在这一时期。因此,作品里同拿着一本经书的两大教派互相血拼可以说是历史的延续。

纳粹千禧年算是一个比较有意思的组织,它源自于二次大战中已然毁灭的国家社会主义。与另两个教派的矛盾与其说是历史的延续,不如说是历史的残渣剩余。因此,千禧年对付两个教团就没有那么多正义的口号和经文往例可循。当然,不管三方在繁文缛节上如何定义,都不影响最后死斗的结果。

在作品后期剧情里,罗马公教组织了十字



军发动对新教徒本土的远征。十字军这一定义其实颇为令人寻味。众所周知，英国的主要构成英格兰便是以圣乔治为国家保护神的，而圣乔治正是以白底红十字为标志。在 11 世纪十字军远征英国狮心王的队伍里，便是以圣乔治十字为标志。罗马公教的新十字军也是以十字为标志。纳粹在远征东欧前便以欧洲新十字军著称，更不用提他们军队著名的铁十字标志。因此总的说来，王立国教骑士团、罗马公教、千禧年之间进行的均是以审判异端为名的圣战。

The main characters 主要人物

王立国教骑士团

阿尔卡特

本作男主角。本尊便是罗马尼亚著名的穿刺伯爵，同时也是现代吸血鬼之首的弗拉德四世公爵德古拉。在本作的描写里，阿尔卡特幼年作为人质送到奥斯曼帝国，然后被变童的领主强暴。而等到成为不可一世的地方领主后，阿尔卡特却饱尝人世寂寞之苦。对于这位杀人杀到独自一人的穿刺伯爵的心路历程，很多吸血鬼作品都有提到，而最主要的一点就是因为爱情。本作中爱情倒没有俗套地成为这位领主闹心病的梗，他虽然生前不够痛快，但在死后不老不灭的时间里，阿尔卡特靠着虐杀的快感和直面内心的杀欲度过时日。其性格亦如生前那般豪爽，由于契约和个人原因对于女主人因特古拉拥有绝对的忠诚，不过经常在人性或是兽性这样的问题上挑逗女主人。因为对于目标有着绝对的偏执，正面击破敌人不搞所谓迂回穿插的技俩便成了他战斗的特点。必杀技“死河”可以让阿尔卡特自由变换为被他杀死的人的样貌，并且这些被杀死的人给了他同等数量的生命，因此杀戮无数人的阿尔卡特几近无敌。原作中，与阿尔卡特展开决斗的管家瓦特最后发现了这一点，并因这种金手指外挂般的技能感到绝望沮丧。

因特古拉

海辛家族家督、王立国教骑士团领袖。

在争夺家族主导权的家族内部仇杀里，年少无知的因特古拉意外地发现了被封印的最强吸血鬼阿尔卡特（当然，后面得知因特古拉发现阿尔卡特是一项横跨五十年的巨大黑幕）。在阿尔卡特绝对的武力下，因特古拉夺得了家族和王立国教骑士团的领导权，从此开始为英国王室和国教荡平一切异教徒。如果说刚开始的年少无知是因为年龄的关系，那么成人后的因特古拉拥有作为一个吸血鬼主人的绝对气场。当然，偶尔天然呆卖萌也存在于讨要预算和武器的情形中。虽然冷静理性目的至上是因特古拉的代名词，但有时她也会在杀戮与人性中动摇，而这时来自于管家瓦特和仆人阿尔卡特的暗示与刺激便成为她为达目的不择手段的动力。每次在开始虐杀前，阿尔卡特总如调戏一般问



她是否要饶恕无知人等的性命，是否要他这个最强杀手展现怜悯，轻蔑的口吻一次次地刺激在王立国教骑士团有着绝对主导权的因特古拉，让她狠下心来,高声怒吼“见敌必杀,挡我者杀”。这也是王立国教骑士团和作品本身最为终极的奥义。

塞拉斯·维克多利亚

前女警、王立国教骑士团杀手。

虽说阿尔卡特自己说是因为寂寞才把塞拉斯变成吸血鬼，但是比较两人的命运却能发现共同性。塞拉斯的父亲作为一个正直的警察而遭遇仇家上门追杀，父亲被杀死不谈，塞拉斯的母亲还因为塞拉斯的反抗而遭遇先杀后奸的下场。身中一枪而大难不死的塞拉斯亲眼目睹了仇家对母亲尸体的蹂躏。她报考警官学校，立志成为父亲那样的警察，结果因为正直在警校内部也备受排挤，而在出任务的时候又遭遇僵尸出笼。危在旦夕时以为阿尔卡特是营救人员，哪知阿尔卡特只看着面前的敌人，毫不在意作为人质的塞拉斯。

“你是处女么”。错误的时间错误的地点错误的人物被问到这么一句话，塞拉斯情急之下点头称是，然后在下一秒彻底告别了自己的人类生涯，迈入年轻拖油瓶的吸血鬼行列。

虽然遭遇了诸多不幸，但塞拉斯如同正直的里番女主角那样保持了非常良好的心态，即便成为吸血鬼也没有改变她乐观开朗的性格。不过不愿吸血也成为她没法使用完整吸血鬼力量的原因，直到爱慕的对象培尔纳德队长死去，塞拉斯才彻底成为真正的吸血鬼，并在阿尔卡特消失之后独当一面。

Hardcore Vampire Apocalypse



瓦特·德尼斯

绰号死神瓦特的王立国教骑士团前王牌，也是少女体时期阿尔卡特的亲密搭档，现为骑士团管家和两只吸血鬼的专用武器供应者。作为横跨海辛家族两代家督的管家，瓦特在漫长的时间里无间断地向主人展现了自己的忠诚。瓦特为人稳重冷静，在面对僵尸大举进攻骑士团总部时借阿尔卡特之口展示出曾经的威名。而后他与塞拉斯互相配合，以手中的钢丝破敌，杀戮的方式颇有英国老牌绅士的优雅，但气势却丝毫不输于阿尔卡特。在瓦特心里，曾经搭档过的最强吸血鬼阿尔卡特是一生希望赢过的宿敌，也正是因为这一点，才带来一场历经五十年准备的阴谋和最终的决斗。

梵蒂冈公教

亚历山大·安德烈神父

梵蒂冈公教十三课最强兵器安德烈神父是梵蒂冈方面最具代表性的人物。以战斗前两把钢刀上下拼成十字，高声诵念经文，大叫阿门为特点。与宿敌阿尔卡特相同，属于较为野蛮且不折手段的对异端兵器。安德烈神父身上其实体现了宗教的两面性，就是对同伴以春天般的温暖，对敌人以冬天一样的严酷。安德烈神父第一次出场便口出惊人，身为神职人员的他大叫新教徒死多少都没有关系，毫无顾忌地将塞拉斯全身刺穿，对于调停的因特古拉，更是直接刀刃相向，令熟知上帝博爱四方的观众叹为观止。其与阿尔卡特的战斗也凶狠如两只巨熊死斗，不死之身间的对抗在概念上无聊，但在场面上却气势逼人。不过回到罗马后，我们却看到这个杀戮兵器对孤儿院的孩子异常温柔，教导他们做人的道理，教育他们兄弟不能相残。温柔与残忍共存，这是对一神宗教非黑即白的直白解读。在安德烈神父与阿尔卡特最后的决斗里，我们可以看到阿尔卡特其实很尊敬这位人类的对手。

千禧年

上校

名字不详出身不详生前情况不详的千禧年计划领头人，『王立国教骑士团』中最终同时也最富有魅力的反派，带领纳粹德国最后的大队进行来源自六十年前的最后抵抗。虽说是纳粹党卫军，但对国家社会主义理念没有太大兴趣，也谈不上对纳粹的忠诚，外传里直接将希特勒称呼为柏林的下士。最大爱好是战争，参加纳粹也是因为战争，最大的追求和执着依旧是战争。动画改编里曾有一段蹂躏他人与自毁倾向互相糅合的演讲，令人印象深刻。

上校的千禧年计划是打算制造不老不死的吸血鬼部队，用以挽救纳粹战争后期的颓势，但是这一计划却被阿尔卡特和瓦特两人联手破坏。因此千禧年不得不像二战后的纳粹党人一样，逃亡到南美等待东山再起。在那里，上校完成了纳粹最后的军队，吸血鬼军队“最后的大队”，并开始进行针对阿尔卡特的第二次海狮登陆计划。

薛定谔准尉

作为上校打败阿尔卡特计划中最为重要的角色，薛定谔准尉初登场时还不大能让人注意到这个看似可爱的小不点是千禧年最终的杀手锏。薛定谔的猫是物理学中一个经典的难以证实也难以证伪的理论，用以表明在空间上的不确定性。因为这个假论中是以盒子中生死叠加状态的猫而闻名的，所以薛定谔准尉头上顶着一个可爱的猫耳朵。不过这种可爱完全没给他的幸运值加分，刚一出场作为千禧年的宣战来使就被阿尔卡特爆头。当然，在最后薛定谔准尉利用自己的特性成功让阿尔卡特消失了三十年，这大概也算是一种复仇方式了。





Synopsis 剧情简介

前传 未完结
THE DAWH 4 话

前传的故事发生地在 1944 年的华沙，主要的内容就是叙述正篇里提到的死神瓦特与少女版阿尔卡特击破纳粹食尸鬼部队的故事。瓦特背叛骑士团也正是在这一时候，他与千禧年上校在此时就开始织造一项潜伏数十年的计划。前传不仅详细地解释了纳粹颓败之际最后大队的计划，也让读者一睹正太管家和少女吸血鬼的芳容。因为性质属于前传，即便没看过正篇的读者也能直接明白剧情。不过因为作者的原因，前传貌似是一个神坑。

值得一提的是，平野老师的好朋友广江礼威老师为『王立国教骑士团』绘制的工口同人本『Der Entartete Kumst』也正是设置于前传背景下，时间略比故事开始时间稍早一些。其中女性角色的画风倒是比平野老师出的少儿不宜本子养眼多了……

爱尔兰篇
VAMPIRE HUNTER
MASTER OF MONSTER
MURDER CLUB
SWORD DANCER

女主角塞拉斯成为吸血鬼，在阿尔卡特的调教下运用吸血鬼之力的故事。作为漫画开篇的篇目，这几话不论情节还是画风都相当简洁明了。一开始就直入正题借食尸鬼围村事件引出王立国教骑士团这一特务机构，随之便是塞拉斯意外成为吸血鬼的情节。当然，爱尔兰篇最重要的篇目，则是阿尔卡特和塞拉斯去往北爱尔兰调查食尸鬼事件时遇到梵蒂冈十三课举对异端代行者安德烈神父。安德烈神父的初登场引出剧情中重要的线索——梵蒂冈公教十三课，所谓被遗弃之人，所谓神选的异端代行者。安德烈神父一出场就把女主角塞拉斯万剑穿心、把男主角阿尔卡特削了人棍，这种剧情设置可算是给予安德烈神父战斗力的高度说明。从这里有心的读者们就可以留意到梵蒂冈公教和英国圣公宗之间的矛盾了，对于双方来说，异教



徒死多少都不是问题。

虽然是硬派系的漫画，但平野老师一开始就显露了自己的恶搞潜质呢。话说，这个时候的阿尔卡特还是很喜欢戴那只青蛙眼镜的（不明白为什么叫青蛙眼镜的读者请自行查阅 OVA 中阿尔卡特眼镜上的那两点）。

骑士团总部篇
DEAD ZONE

爱尔兰食尸鬼事件之后，王立国教骑士团也发现了一件事，那就是近段时间数次的食尸鬼事件有着明显的人为操作现象。没等理出头绪，两只吸血鬼便带领食尸鬼部队直接杀到骑士团总部，对总部成员进行了一番血洗。当然，在吸血鬼之王阿尔卡特和死神瓦特以及塞拉斯的绝对武力下，突袭部队被全灭。这也是阿尔卡特第一次展现出自己特有的吸血鬼之力。同时这一篇目引出继梵蒂冈公教之后的另一组织千禧年。骑士团保安部队的全灭也带来之后雇佣兵部队到来的情节。

动画版的改编里，吸血鬼路克·拜伦泰杀戮时配的背景音乐可谓神来之笔。在慢镜头中，杀戮竟像是一出舞台剧。

南美篇
BALANCE OF POWER

在与安德烈神父的一战后，两大历史仇家王立国教骑士团和梵蒂冈十三课为应对千禧年走到了一起。十三课课长马克思威尔向因特古拉透露了梵蒂冈正是纵容千禧年得以留存和再现的原因。

对于十三课率先提出合作态度，骑士团方面自然将信将疑。不过在千禧年的压力下，因特古拉选择了暂时的合作。这篇里宗教异见人士见面互致问候的方式也叫正常人汗颜。

ELEVATOR ACTION

因为之前食尸鬼围攻导致骑士团保安部队全灭，因特古拉雇来一支颇为善战的佣兵队。于是漫画里少有的悠闲情节也在塞拉斯和佣兵队之间展开。当然本篇更重要的内容还是骑士团前往南美调查千禧年。阿尔卡特大开杀戒，



将警察一个个穿刺在酒店广场旗杆的做法令读者叹为观止。

AGE OF EMPIRE

这一篇目线索比较多。一方面梵蒂冈公教十三课通过血腥的宗教审判从同僚口中得知当年梵蒂冈协助千禧年的情况。另一方面，经过南美与阿尔卡特一役后，上校雄心勃勃，干净利落地进行“政变”，开始发动袭击英国本土的第二次海狮登陆计划。

在这一篇里，老冤家安德烈神父和阿尔卡特又打在了一起。不过这次安德烈神父跑到阿尔卡特这里的原因竟然是送信。

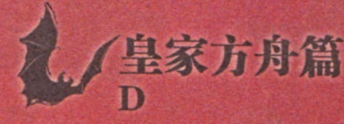
宣战篇
CALL TO POWER
ULTIMA ON LINE

来自上校的宣战。薛定谔准尉作为来使来到英国女王面前宣战，结果被阿尔卡特毫不客气地一枪爆头。英国女王亲自下令，命阿尔卡特惩戒异端，维护英国国教的荣威。从漫画的表述来看，阿尔卡特和少女时代的女王之间应该还有一段故事，联系到女王登基的时间，说不定这一篇章会在外传『THE DAWN』中涉及。





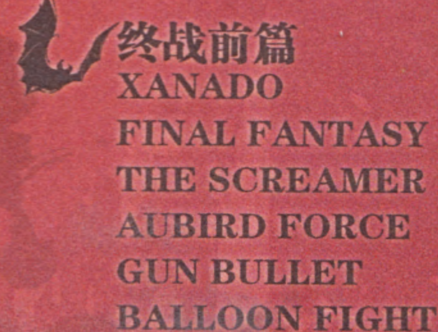
十三课的马克思威尔也蓄势待发，准备采取一石二鸟之计，达到梵蒂冈公教重统欧洲的目的。三方都蓄势待发，最终的决战开始了。



皇家方舟篇
D

上校发动了声东击西的作战，先让李普范·温克中尉袭击英国皇家海军航母，并在占领后进行公开挑衅。英国自然不能容忍这样的亵渎，因特古拉派出阿尔卡特，让其乘坐黑鸟无人战斗机从两万米的高空垂直降落在航母上。不死之王阿尔卡特对千禧年的吸血鬼部队又是一番血洗。但同样的，失去了阿尔卡特的帝都伦敦如同失去了屏障一般。

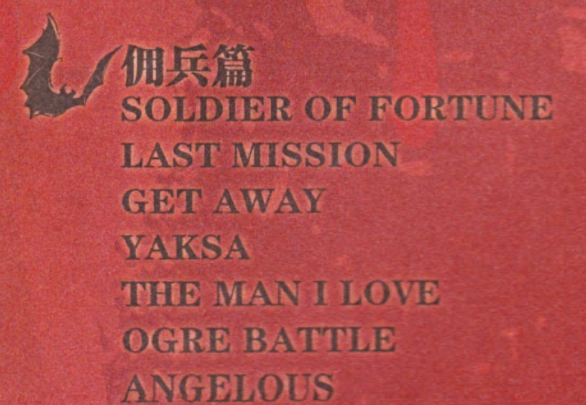
终战前篇



XANADO
FINAL FANTASY
THE SCREAMER
AUBIRD FORCE
GUN BULLET
BALLOON FIGHT

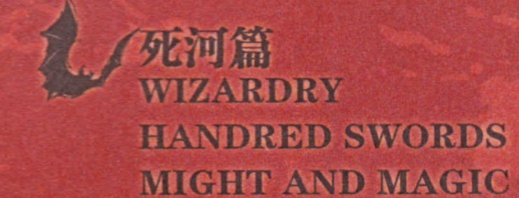
来自上校激情的演说。同时，对伦敦最终作战的开始。不足一千人的纳粹德国最后的军队，千年帝国最后的大队，千禧年最后的吸血鬼将帝都伦敦化为一片地狱火海。

了解到千禧年调虎离山计划的因特古拉不得不离开骑士团总部求援。同时，各地被千禧年以永恒的吸血鬼生命诱惑的英国军人相继叛乱，英国本土防御陷入瘫痪。瓦特只身为因特古拉殿后，之后的因特古拉竟意外遇到由安德烈神父率领的不知出于何种原因进入帝都的梵蒂冈十三课代行部队。因为英国本土防御顷刻瓦解的现状，作为英国国教高层的圆桌骑士团们开始怀疑内部出了叛徒。另一方面，梵蒂冈征服异端的新十字军也开始集结于伦敦外围。



漫画后期最为悲情的一幕，之前骑士团保安部队被食尸鬼冲击全灭的事件几近重演。原本靠着骁勇善战的佣兵部队，利用无限量的火力可以将千禧年吸血鬼部队拒之门外，但无奈对方竟有类似梦魇一样的魔物。

接下来的篇目似乎是塞拉斯成为吸血鬼的成人之礼。塞拉斯与颇为爱慕的佣兵队长培尔纳德在血泪中挥别，随后，塞拉斯吸下培尔纳德的血，得到全部的吸血鬼之力，清除了进攻骑士团本部的千禧年部队。



阿尔卡特终于从外海的幽灵航母中回归。梵蒂冈公教的十字军攻入伦敦，无论新教徒还是吸血鬼均予以毁灭。吸血鬼部队与十字军展开对峙，但真正令他们恐惧的，乃是阿尔卡特发动的死河。死河中被阿尔卡特吸收的敌人、仆人、臣民全部喷涌而出，将十字军和千禧年部队吞没。

瓦特在上校的帮助下，回到年轻时的全盛状态。至此，上校向他兑现了几十年前的承诺，即给予与阿尔卡特决一死战的机会。读者也可以从这两个篇目里看到被死河吞没后的伦敦，众多活着与死去的人被穿刺在长枪之上，毫无疑问地说出了立于万尸之上的那个人的名字。







Hellsing
IMPURE SOULS

决斗篇

- CASTLE VANIA
- HEART OF DREAM
- RELICS
- HEART OF IRON
- FINESTHOUR

Hardcore Vampire Apocalypse

如同宿命一般，安德烈神父与瓦特轮番上阵，与阿尔卡特决战。阿尔卡特对这两位亦敌亦友的对手报以尊敬之意，不过身为怪物之王的他却大肆唾骂舍弃人类身份得到最大战斗状态的安德烈神父，认为除开人类不会有任何事物能够打败自己。不管说这是阿尔卡特的执念也好还是作者的金手指也好，两个宿命的对手与阿尔卡特的争斗以失败落下了帷幕。

到这里得出了前面圆桌骑士团所议论的叛徒的答案，当年因特古拉被自己的叔叔逼得走投无路，无意间发现了最强吸血鬼阿尔卡特，随之解开封印。这一切原来正是瓦特为了与阿尔卡特最终决战所做下的准备。阿尔卡特在二战结束后因为不明原因被封存起来，这一点正篇漫画里没有涉及（必然又是前传的坑）。因为阿尔卡特的封存，瓦特无法实现与阿尔卡特决斗的愿望，所以不惜背叛骑士团，与千禧年上校达成交易，让阿尔卡特重新出现。不过到最后，面对发动死河拥有无限生命的阿尔卡特，纵使瓦特再强，也无法将其打败。更何况瓦特只是临时改造为吸血鬼，更不能与完美吸血鬼的阿尔卡特抗衡。在这里，阿尔卡特变身为曾经的少女体来嘲笑瓦特，如果作为人类的瓦特不能打败自己，那么作为半吊子吸血鬼的瓦特更无可能。

终战篇
LUNATIC DAWN
OPERATION WOLF
WARCRAFT
WOLF FANG
BLACK ONYX
SORCERIAN

塞拉斯与因特古拉攻入千禧年在伦敦最后的总部。已经成为完全体吸血鬼的塞拉斯已经不惧任何对手，更何况培尔纳德一直在塞拉斯体内陪伴着她。而失去了仆人、骑士团，许许多多重要的人与物的因特古拉终于来到这一系列混乱的肇始者面前。

最后的战斗。残喘的瓦特进入飞艇，消灭了为千禧年制造吸血鬼的博士，并毁灭了人造吸血鬼的原体和全部资料。随后，青年的容颜与老时的安详兼具的瓦特闭上了眼睛。上校认为自己是最终的胜利者，因为靠着薛定谔准尉的特性，他成功地让阿尔卡特从这个世界消失了。但是，信任着阿尔卡特的因特古拉却坚信阿尔卡特绝对不会被已非人类的上校打败。

结局篇
OBLIVION
ROMANCIA

作为终章，因特古拉卖萌的特质似乎因为剧情的和缓而再次回归。伦敦之战后三十年，阿尔卡特依旧没有出现。骑士团也不再像过去那样有着诸多的团员，因为它已经有了继任最强吸血鬼之名的塞拉斯。然而，不管是塞拉斯还是因特古拉，无疑都想念着那个可怕而又古怪的男人阿尔卡特。

某一晚，因特古拉受到了陌生人的袭击，待到塞拉斯闻声冲入，才发现那张久违的脸笑嘻嘻地看着两人。

番外篇
CROSS FIRE

如果说正篇主要是以王立国教骑士团为视角的故事，前传又是千禧年大队的独角戏，那么我们的梵蒂冈十三课自然也不能甘于寂寞。附于每卷最后的特别篇 CROSS FIRE 便是讲述梵蒂冈十三课的故事，整体偏向戏谑。看完特别篇，不少读者大概会感慨正篇里被瓦特碎成几块的由美江妹子死得可惜。而死的理由，仅仅是平野老师觉得武士刀画起来实在太麻烦了。而性别不明的哈克鲁被一枪灌脸后竟然活到了最后。



Hellsing
ETERNAL DAMNATION

Aesthetics
『王立国教骑士团』的美学

关键词：纯粹

如果以暴力美学或是硬派作风来作为『王立国教骑士团』这部作品的标签，就结果而言没错，但就赏玩而言却过于繁复。繁复不是这部作品的风格，不管是剧情线索还是人物性格，

繁复都不是这部作品的主流。『王立国教骑士团』这部作品在主要人物的塑造上都是一致的，都是同一结论下的产物，都是脱离繁复后的必然结果——

纯粹。

不管是解读作品本身还是作品人物，纯粹这一词是最为恰当的关键词。平野耕太在这部作品的创作里，没有像同时代的其他作者那样对所谓战斗的意义进行挖掘。不管是王立国教骑士团还是梵蒂冈公教还是千禧年，在目标上都是一致且不容动摇的。这种单一而纯粹的目标成为三个组织下不同人物行动的唯一动力。『王立国教骑士团』在杀戮场面上丝毫不与避讳，动作场面畅快淋漓，很难在画面中场面里找到生命的价值。而阿尔卡特这样的杀人暴君，也一而再再而三地调戏每每在杀戮关头动摇不定的因特古拉。杀戮是我，名义为你，所有的罪恶必须一起承担，如若同情无辜者，以命令勒令阿尔卡特手下留情，就是对阿尔卡特的背叛和对骑士团宗旨的践踏。凡是目光所及之处皆可杀戮便是『王立国教骑士团』整部作品的重要基调。不带杂念，不带感想，杀戮本身就是一种纯粹。

有趣的是，在作品里对杀戮这件事产生过疑问的仅仅有两人，不是博爱四方的梵蒂冈公教，也不是以复仇和死亡为凯旋路的千禧年，更不是一直身居幕后注视一切的英国女王。初为吸血鬼还保留着警察时期正义感的塞拉斯的疑问我们尚且可以理解，因特古拉对于杀戮的迟疑其实表现了她对阿尔卡特完全驾驭的过程。经历种种血腥登上如今位置的因特古拉不可能不粘血污，不过，继承海辛家至宝阿尔卡特这件事发生在很偶然的情况，而发生时因特古拉只是一个普通不经人世的少女。这样一个少女在掌管骑士团时自然需要时间的磨合和感性的麻木。当然，就结果而言，因特古拉能变成一个冷静下达杀伐命令惩戒异端的家督，很大程度上就是因为阿尔卡特的诱导和管家瓦特有意无意的暗示。在阿尔卡特前往南美一节中，面对被千禧年贿赂而冲上酒店包围阿尔卡特的警察，阿尔卡特的主人、骑士团之主因特古拉将阿尔卡特挑衅一般的“饶这些可怜人一命”视为侮辱。为无辜者践踏信义，还是为信奉之名目空一切时时都在考验着年轻的海辛家家督。因而，伴随着冷灰色的月光和死神瓦特沉沦在阴影里的带着毫不掩饰的杀意的笑容，因特古拉一声令下，阿尔卡特会意地将枪口对准警察，血洗整栋酒店。警察哀嚎着颤抖着呻吟着，连胸腔深处的空气都被挤出，只剩下最后的残喘在死寂伴随的窒息中慢慢消亡。鲜血已成为不痛不痒的装饰物，阿尔卡特从血影的深处慢慢出现，警察的尸体从酒店内抛出，挂在不远处的旗杆上，亦如当年的伯爵所做的一样，成为修饰穿刺领主之名的饰物。千禧年一方的阿罕布拉中尉自然也不带丝毫怜悯，扑克牌所到之处，即如刀锋所指，刀过头断，尸块横飞。直到将感性的敏感的娇弱的不堪一击的神经磨至迟钝，在这诡异的高潮中满载着快感彻夜狂欢。所谓的血浆片，不过如此。将杀戮剥离动机之外而单纯保留行为意义的纯粹，是『王立国教骑士团』有别于其他硬派吸血鬼动画的区别。阿尔卡特偶尔对被自己所杀的对象感到不满，就因为这些人到被毁灭的时候又有了人性的杂感，玷污了最纯粹的杀戮。最为典型便是迎战路克・拜伦泰的时候。反正都是死，为什么不风度翩翩地与我相杀到最后呢?

而在人物性格设定上，我们也看得到这种纯粹至上的理念。因特古拉为了驾驭阿尔卡特，



保持了数十年的处女之身。塞拉斯之所以不愿意吸血，是因为她将吸血视为一个门槛。一旦吸血就永远地脱离了人类的行列，成为再也见不到阳光的吸血鬼。阿尔卡特更是直白，杀戮对他来说不过家常便饭，根本不需要任何动机任何矫情来驱动。死神瓦特的理念非常简单，漫长的五十年的准备等待沉默隐忍都是为了短短数分钟决雄的战斗，输和赢是战斗的结果，一件事情或成或败非常符合纯粹的公平。千禧年的上校也是一个典型，身为吸血鬼部队首领的他宁肯全身机械化，也要保留人类的外观，成为既不需要别人的血液，也不需要去污染别人血液的纯粹人类。诸如此类，如此直接而纯粹的人物特征，也难免让人产生『王立国教骑士团』在主要人物设定上有着一致性的看法。

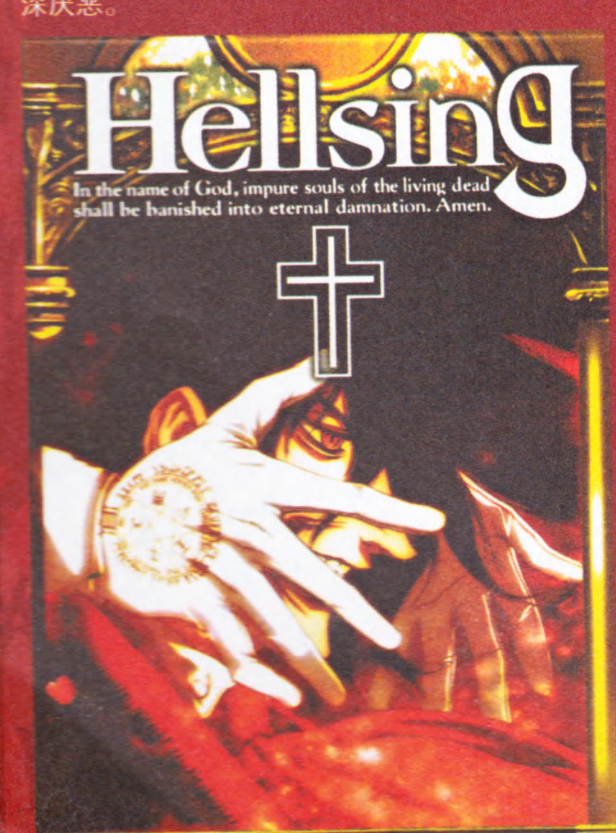


关键词：偏执/绝望

说到『王立国教骑士团』的人物个性特色，除开纯粹之外，还有与纯粹互相搭配的偏执元素。不管是作为主角的阿尔卡特，还是两面人的安德烈神父，还是始终微笑如一的上校，偏执和自我恐怕是他们身上最富有魅力也最有特征的标签。

在『王立国教骑士团』几个与主线剧情息息相关的人物志里，除开女主角塞拉斯的经历如同典型的战斗中成长的故事套路，其余主线角色均是在始终如一的个性设定里完成故事。也就是说，自始至终人物个性都没有因为剧情方面的原因而发生变化。

在阿尔卡特、安德烈神父、千禧年上校、死神瓦特身上可以看到这类人物性格设定的特征。他们均有一个同一的特质，即是顽固，或者说拥有强烈自我的冥顽不灵。按照漫画发展的剧情，安德烈神父对于阿尔卡特的执念首先出现在读者面前。不过，虽说安德烈神父对于阿尔卡特有着非常强烈的执念，但他并不是如同瓦特那样希望得到一个战斗输赢上的结果，他对于阿尔卡特的乃是审判最大异端的强烈意愿。安德烈神父身上具备一个狂信教徒的全部潜质，在他心里，异教徒不管是人非人都是需要铲除的对象。而到最后，为了打败阿尔卡特，安德烈神父不惜背离神道，将自己异化为妖魔。当然这一点为阿尔卡特所深深厌恶。





这种狂信的精神体现在作品中不少人物身上。梵蒂冈十三课课长马克思威尔也是这种狂信的典型。宗教人士的偏执狂妄可以理解，而作品里的另一个非宗教人物身上同样也有这种潜质。也就是既不为英国圣公宗的基督也不为梵蒂冈公教的圣父而战的千禧年上校。

千禧年上校身上体现出来的偏执可以说直接体现了『王立国教骑士团』整部作品的气质，他与阿尔卡特一起，成为作品最为突出的两个人物。虽然这样说有些对不起被他虐杀的无辜人，但没有信仰的神，只为战争这种概念而战的上校在气质上也许更接近于一个时代所不容的殉节艺术家。在漫画正传和外传里，平野耕太都着重描绘了上校喜欢吃这一点。上校吃东西可谓非常精致，不管是如何破落的环境，他也要保持着最优雅的人类的吃相和品位。与之成强烈对比的是，千禧年其他的纳粹吸血鬼士兵已经如野兽一般吃人吸血过活，完全失去了人类的生活方式。这一点其实与上校之后反复强调自己依旧为人的意愿有关，如同阿尔卡特始终认为自己应该为人类所杀那样，上校也认为自己必须以人的身份绝望到最后。

是的，绝望。

绝望是上校反复提到甚至提倡的一点。在千禧年最后的大队袭击伦敦的篇章里，我们可以看到千禧年的吸血鬼最大的愿望就是死去，每一个被杀死的吸血鬼都面带笑意。在攻击伦敦的动员演讲里，上校如此说道："我喜欢被俄国装甲军团打得落花流水，每当守护的村村落落遭受蹂躏，女人遭受侵犯被人杀死的光景，实在太令人悲伤了。我喜欢被英美的军队击溃歼灭，被战斗机四处追赶，如同害虫一样在地上乱爬，实在屈辱至极。"动员演讲说出这样的话并不完全是以屈辱激励士气，更何况，对于这帮残兵来说，曾经守护的国家都已经消失了。这段混杂着杀伐之气与自我毁灭的演讲其实正是符合享受着绝望这个过程的上校，也只能是他，才能心口如一地说出来。上校给人绝望，将人玩弄于绝望，而自身又沉溺于绝望。他认可自己为人的价值，又享受自我走向毁灭的路途。如此地自我，跟阿尔卡特何其类似。阿尔卡特也正是在战斗里享受着敌人的绝望，又在战斗之后陷入高潮落寞的极度不平和自我嘲弄。世俗的心智与无限的价值归于无足轻重当中。就杀戮这个行为而言，阿尔卡特与上校均不算是那种追求杀戮快感的人，更为准确地说，他们均是以强烈地自我来肯定精神和非人的肉体之间的关系，喜欢在绝望的给予与反馈里进行自我折磨。在作品里，上校从不会为自身存在意义的问题困扰，很大程度上，绝望就是肯定自身的精神食粮，一次次逼近绝望就是上校之所以能够为人的原因，如果接受吸血鬼改造放弃人类的身份，对于上校来说才是最大的失败。阿尔卡特在跟瓦特说起为何让塞拉斯成为吸血鬼时曾说过一段话，可以用来解释这种心理状态。

> **"放弃会杀死一个人，唯有拒绝放弃，才能击败困境，成为一个权利人"。**

Conclusion

『王立国教骑士团』在本部OVA发售后便落下了一个帷幕，当然喜爱这部作品的大家也不必太伤感，因为前传漫画已经以喜闻乐见的速度连载中。当傲气萝莉吸血鬼出现在银幕上时，又会引得怎样的欢乐呢？▲

Hardcore Vampire Apocalypse





吉宗纲纪与他的Muv-luv

Yoshimune kouki and his Muv-luv series

——详解Muv-luv大系

■文/失われた鞠 ■责编/如月千早

Foreword

今年7月的新番中，『Muv-Luv Alternative Total Eclipse』动画化的消息可谓是一枚重磅炸弹，对于其系列的Fans来说这是长达6年的等待。而在动画顺利播出之后，故事中那些残酷的设定以及政治擦边的相关内容都在观众群中引起了很大的争议。部分系列的忠实Fans在论坛上对于作品中设定的细致讲解，战略战备战术上的长篇争论都成了7月新番中独特的一景。不过实际上这番外篇动画所展示的作品魅力只不过是冰山一角，想要了解更多还得从2006年Age在创立七周年发售的系列代表作『Muv-luv Alternative』(マブラヴオルタネイティヴ)说起。

之前在社长吉宗纲纪的带领下，Age依靠『君望』成名之后，产品策略上并没有发生太大的变化，依旧以“王道美少女校园恋爱”为名在2003年发售了『Muv-luv』。虽然此作一开篇出现的Extra篇的确在当时集齐了所有美少女恋爱游戏所应具的要素而闻名，但在通关之后另一张碟内进行再度安装的所谓“Unlimited篇”为作品开启了令人震撼的篇章，于是作品最后神秘的预告使得玩家对于下一作的出现充满了好奇。

沉寂了3年，期间仅仅只是发布了以上两作Fandisc的Age，最终在JAM Project那令人热血沸腾的『未来への咆哮』的伴随中，推出了『Muv-luv Alternative』。显然，“信息量巨大”的『Muv-luv Alternative』(以下简称为Alternative)并没有让Age失望，伴随着游戏的争论与大热，Age也正式宣告了Muv-luv系列多平台多作品化的开始。

本文介绍的组织和名词均为原作虚构，与现实和历史无关

Muv-luv 与 Muv-luv Alternative

Muv-luv and Muv-luv Alternative


吉宗纲纪







Extra 篇与 Unlimited 篇

Extra&Unlimited

相对于后来以硬派SF风格著称的『Alternative』，作为系列原点的『Muv-luv』选择了以主流校园恋爱作为引入，这就是所谓“校园篇”的Extra篇。『Alternative』在后来大获成功，在我们回顾『Muv-luv』本作、『Alternative』中Extra篇的命名以及系列的故事走向来看，可以看出当初制作的最终目标是Unlimited篇，而Extra篇作为“特典”加入，但最终的两者地位的交换体现出的是Age对于市场的妥协。

话虽如此，Extra篇中依旧埋下了大量关于以白银武为首主角群体的大量伏笔，甚至是影响到了之后『Alternative』中的部分场景。仅仅两年的制作时间，对于一个Extra篇绰绰有余，但对世界观庞大的Unlimited来说就心有余而力不足了。无论是世界观，还是战术机、BETA等设定，在Unlimited篇中仅仅露出了冰山一角，虽然作为原案的吉宗纲纪在『Muv-luv』发售后的访谈里面辩解说这是在白银武有心理承受压力之前故意掩蔽情报，但作品依旧被玩家怀疑是并没有设定完成就拿出来的半成品。而在『Alternative』出现之后，Unlimited篇更多的是被视作了『Alternative』的序章，其内容中与『Alternative』的种种理论冲突也更加印证了本身半成品的事实。直到主剧情是接于Unlimited篇的『Muv-luv Alternative Chronicle』系列发表，Unlimited篇才重新树立了其原点地位。

Muv-luv Alternative

『Alternative』才是真正实现了『Muv-luv』系列从上到下整个设定体系的基本完善，异常精彩的演出和壮丽的战争描写使得『Alternative』在短时间内俘获了大量玩家的心。从实际内容上来说，前半部分夕呼老师冗长的各种说教和原理解释以及后半部分大量精彩的战役都体现出了浓厚的军宅气息。这些内容充分证明了『Muv-luv』系列所想要表达的宗旨并非是大众所喜闻乐见的热血机甲，更多的是军旅生活以及战争中的哲学思考。在战场描写上偏重于描写战前准备以及周详的立体式军事打击，也就是说『Muv-luv』系列更加适合的是合理向的军事爱好者，因此也被部分玩家称为“披着热血机器人打外星小怪兽外皮的军事文”。在战争思想方面上，乍看之下是纯美式的，将“不作无谓的牺牲”以及“军人作战的理由是为了守护自己的战友”作为两大主题思想，这只是表象。其内涵却有着很多日本右派的影子，因此在发售之后11区以外的受众也较少，之后的系列作中弱化了相关内容才使得作品逐渐为海外玩家所接受。

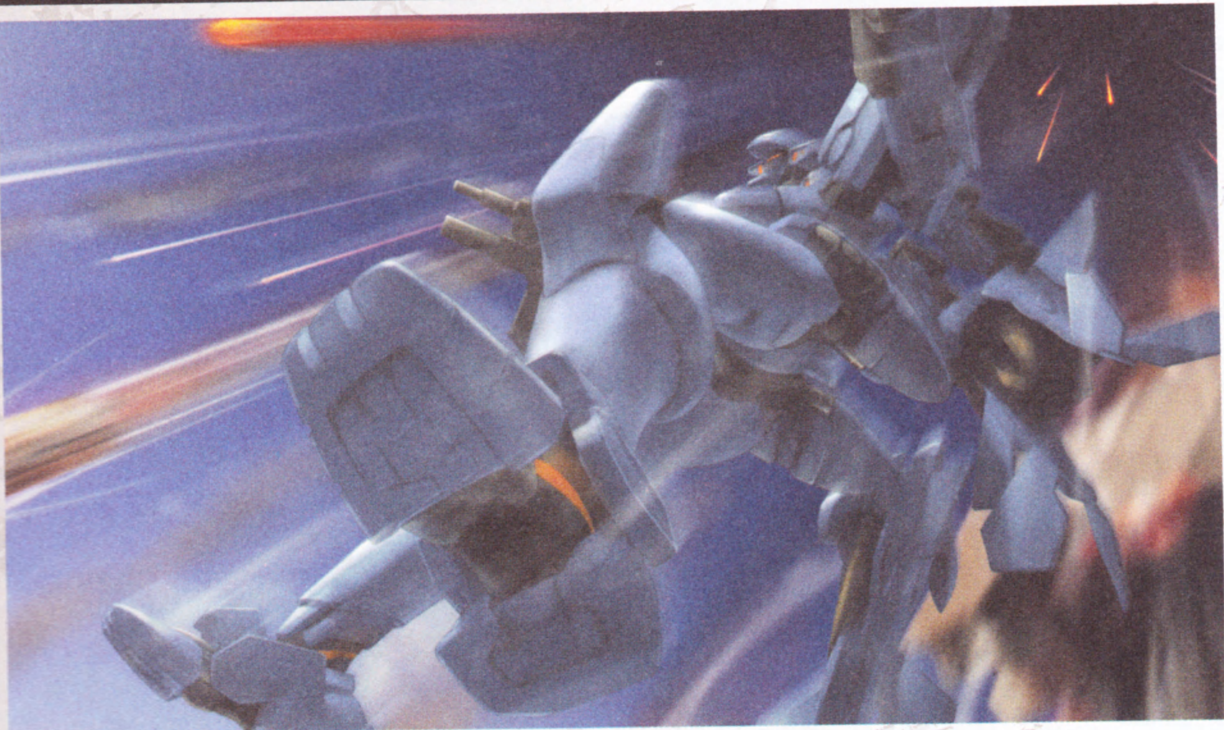
『Alternative』在发售后，因为其强烈的话题性和较高的评价，使得该作一度成为了民间最想被动画化的评选作品之一，但终究因其内容所反映的残酷以及政治性而始终未能实现。在大量成本的付出以及收获大量好评的背后，显得过于贫弱的周边贩售让Age注意到了作品在商业化方面的薄弱，于是一方面与Volks等厂商进行模型合作，一方面在『Hobby Japan』上开始了轻小说系列的连载。而在『Alternative』的后续作品中也展开了与日升下招牌作品高达系列相同的商业策略，大量新设定的机体与武装也预示着周边化的全面铺开。

Muv-luv 系列的原点

Muv-luv

The origination of Muv-luv series





一切的原点其实是"轨道降下兵"

The origin is this

或许根据Unlimited篇与『Alternative』之间的种种联系，玩家会以为『Alternative』是一个仅仅在三到五年内就从设想到完成的大作，但吉宗纲纪则在采访中谈到『Alternative』的创意实则早在十五年前就已经存在了。当吉宗纲纪还在一家电视游戏制作社（PANDORA BOX）工作的时候，就曾经构想过以"轨道降下兵"为主题的企划。该企划原本构想是以类似『Alternative』中空间步兵团所属的普通士兵为主人公，在受到迷之外星生命体进攻后从殖民卫星上逃离，并在战争末期以生存挣扎抗争为主题的故事，世界观上基本参照了『星船伞兵』的设定。

贯穿整个游戏，喜好科幻的玩家或许能发现『Alternative』与『星船伞兵』（国内又译作『星河战队』）之间存在种种共通之处，吉宗纲纪在采访中也曾公开表示『星船伞兵』对他来说是一部具有重要意义的作品，年幼的他正是因此喜欢上了科幻作品。他在『星船伞兵』之后开始大量阅读和购买科幻类书籍以及周边，为自己今后的创作奠定了坚实的基础。

对于少年时期的吉宗纲纪而言，受到影响较深的作品除了『星船伞兵』之外还有一部名为『日本儿童游击队』的本土科幻小说。该本名为『日本儿童游击队』的著作虽然被归类到了儿童向作品，但其中却影射了大量的左翼思想。对于当时思想仅仅停留在"机器人好帅气"以及"SF都好酷"等层面上的吉宗纲纪而言，书中日本左翼思想中所一贯强调事物背后的人为能动性以及人为目的性给他带来了巨大的精神冲击。这部作品除了让年幼的吉宗纲纪首次认识到了大人世界的复杂，也给他在之后创作的游戏作品中，始终保留有大量探讨事物两面性的秉性。

80年代真实系机器人动画所带来的感动

From the 80s real robot anime

步入青年时代的吉宗纲纪，也与同时期的普通宅男一样，喜欢『宇宙战舰大和号』、『银河铁道999』以及『机动战士高达』等在当时有着大人气的优秀作品，并因此将对于科幻的兴趣逐渐地固定在了机器人之上。80年代随着『高达』流行，日本逐渐开始流行起真实系的机器人动画，例如『超时空要塞』以及『机甲创世纪』等典型代表作。对于当时的吉宗纲纪来说这是一个仿若梦幻般的时期——不仅亲眼见证了日本动画的发展与变迁，还成为他今后创作的重要精神财富。吉宗纲纪在采访中曾谈到永远都忘不了『大和号』中仙女号出场的那一幕，他称之为"人类史上最强的宇宙战舰"。

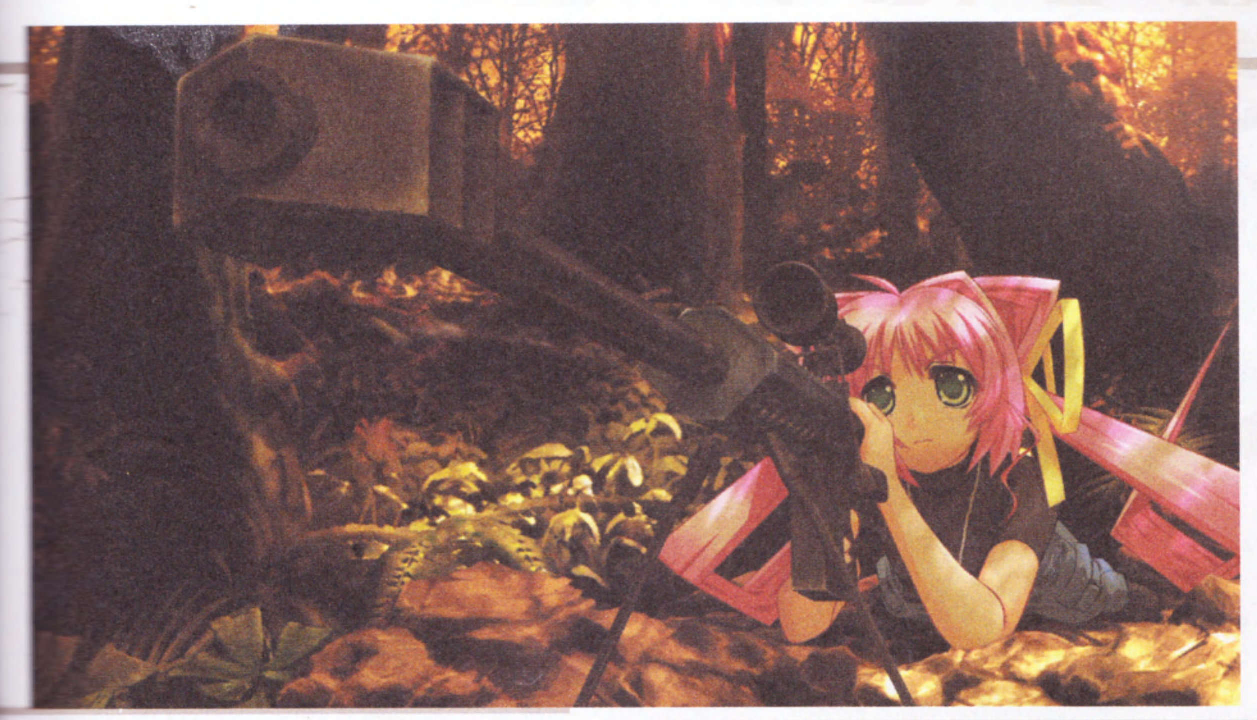
他怀抱着年轻时对于这一幕的触动，并想要努力继承这一理念，从而在『Alternative』的世界中创造了凄乃皇·四型。而出于对仙女座号的致敬，将凄乃皇·三型的荷电粒子炮发射口的边缘设计成为了奶白色，将整体的色彩搭配重叠上了年轻时的感动。

硬派科幻作品与合理性的追求

Hardcore science fantasy and rationality

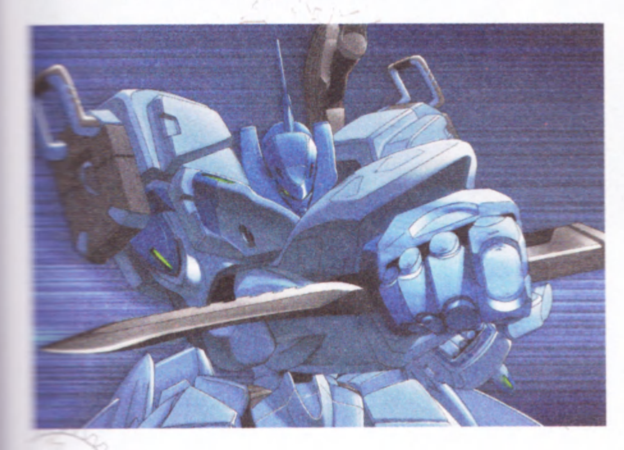
当时的吉宗纲纪也逐渐接触到了一些名家的科幻作品，其中有『星船伞兵』作者罗伯特·海莱因的后期作品，"机器人三大定律"的阿西莫夫的三大系列，『2001太空漫游』作者亚瑟·查理斯·克拉克的宇宙漫游系列，以及杰姆斯·P·霍根的硬派科幻小说等诸多享誉中外的著作。其中特别是阿西莫夫的"基地系列"以及"机器人系列"这样使用同一世界观，从不同侧面不同角度分别描写不同的独立故事的写作手法给吉宗纲纪带来了巨大的影响。他在当时阅读了一些带有动力甲系统（Power Suit）的科幻小说，比如乔·霍尔德曼的『永远的战争』，由奥森·斯科特·卡德所著有着虫族入侵情节的『安德的游戏』等，并深深地喜欢上了这类与无法沟通的外星生物之间进行战争的科幻作品。而在罗伯特·J·索耶的『End of an Era』等作品的影响下，吉宗纲纪对于欧美主流"动力甲作战"观念的推崇逐渐过渡成为了类似对于"多世界







手行”风格的欣赏，并之后日本真实系机器人的动画进一步影响下，完成了『Muv-luv』系列的最初构想框架。在『Alternative』的成品中，不乏一些向科幻名作的致敬，例如樱花作战之后，副官小姐落下眼泪，背后的士官相互拥抱，唯独司令官独自凝视着屏幕，沉陷入“将年轻人推向死地之罪”的深思中，这一场景正是向『安息的游戏』同一幕的致敬。





Muv-luv 与 Muv-luv Alternative 的制作解密

backstage of making

吉宗纲纪

在制作『Alternative』时，Age 完成了几个在今后的作品中都可能无法超越的成就，其中令人热血沸腾的开场动画就是其中的代表。在制作 OP 的过程中使用了较为复杂的动画动作脚本，以及如今看来十分浪费人力的点阵分镜作画，使得无论是战术机的出动还是凄凉的背景都营造得格外成功。

从某种意义上说，开场动画正是『Muv-luv』系列游戏引擎“AGES”所期待达成的最终目标。虽然『Alternative』在制作过程中，曾收到过邀请，询问是否做成一款面向 PS2 的 3D 动作机甲类作品。吉宗纲纪在与一同创业的 Age 同事商议之后，最终因为电视游戏在内容上的种种限制、当时 3D 游戏市场的激烈竞争以及想要表现出 Muv-luv 全部魅力等原因，选择了 PC 成人游戏这样一个市场。当然在『Alternative』出名之后，家用机也迎来了其作品的移植，成为了影响广泛的 AVG 作品之一。继去年在 XBOX360 上移植之后，PS3 版也正式发售了。移植版本的 OP 经过了重制，并加入了武御雷的 3D 动画，但在 Movie 镜头之中显得定式化的 CG 立绘切换，总感觉相较当年缺失了什么……



当时并不开放的日本美少女游戏市场

galgame market at that time

尽管从现在来看『Muv-luv』系列从一开始就完全有挑战全年龄市场的实力，而且随着 TV 动画化，家用机移植等大众平台的展开，作品已经被更多的观众或玩家所接受，但不论现在还是将来，该系列都不得不背负着“18 禁游戏”的烙印。18 禁游戏不论在中国还是日本，都不能算是一个风光的称呼，尽管如此，这种烙印对『Muv-luv』来说，可算是一种必然——这从一方面来说是缩小的 GALGAME 厂商求生的无奈之举，另一方面是 Age 想制作的确实就是“18 禁”，准确的说是“成人游戏”——是行弱冠之礼后方能完全理解其中乐趣与内涵的游戏。而对于在 2001 年之前才刚刚成立不久的 Age 来说，一款作品在挂上了 18 禁的噱头之后销售是否能够顺利依旧是个大难题。日本在迈入千禧年后，因为个人电脑的大量普及，使得 PC 游戏逐渐为大众所接受，并随着受众年龄层的逐渐降低，大部分 PC 游戏也随之降低了销售年龄定位。对于当时的美少女游戏界来说也不能免俗。吉宗纲纪在进入 Age 不久后就感觉到了当时已经不是那个硬派 SF 流行，受众科幻素质很高的年代了。

对于当时的美少女游戏界来说，依附于流行的动画漫画并“山寨”其风格做成 18 禁版是最为大众的流派，而像 SF、机器人、吸血鬼、独立世界观幻想风等都是让大部分 18 禁游戏会社敬而远之的作品类型。对于当时成立不久的 Age 来说，随大流似乎是最为保险的做法，但吉宗纲纪却始终对此抱有疑问，当偶尔提起“像我们这样才建立不久的弱小会社随大流真的能行吗？”这样的问题时，也被同事以“美少女游戏业界应当特殊对待”打发掉了。但最终，随大流制作的恋爱美少女作品销量不满一万本的成绩使得 Age 不得不考虑恋爱以外的其他题材——从蛛丝马迹可以推测该作品为 Age 的出道作『君がいた季節』(该作在三年后发售了全语音版，在 Age 成名之后，于 2011 年又再度发售了重制版)。当时 Age 已经将在日后成为话题人气作的『君望』摆上了制作日程表，而与『君望』同期的“学园恋爱类作品”却因为前作的销售惨淡而被否决，担任游戏制作监督一职的バカ王子因此提出了“想要做个类似于『战斗妖精雪风』那样的机器人类型作品”。或许是正



为在场的STAFF们从孩童时起也积蓄了不少对于高大机器人的憧憬，使得这个主意一下子掀起了热论，也使得吉宗纲纪第一次展现出自孩童时期所深埋心底的热情。

Muv-luv 的妥协与展望

Compromise and prospect

在前一份工作时所曾设想过的企划“轨道空降兵”再次浮现在了吉宗纲纪的眼前，这次是凝结了『星船伞兵』与『永远的战争』的底蕴，吸取了美国科幻作家杰尼·E·伯尔尼勒在『Footfall』中积极探索外星人入侵对策的写作手法，以及动画『无敌铁人赞波3』中那样在结尾处明了真相之后充满虚无与无力感的残酷结局——该动画结尾中虽然打倒了最终BOSS，但换来的却是残酷的真相，原本以为是恶人的外星人，真实身份却是维护宇宙秩序的生命系统，在广阔的宇宙中有着近乎无限的势力。而主人公所打败的，以宇宙的角度来看仅仅只是一个



小BOSS，但此时的主人公已经牺牲了自己的亲友、家人，而最终主人公们却并没有被真相所击倒，吼出了“滚出地球”，只为了守护这颗美丽的蓝星。这样虽然一气呵成但却让人无法释怀的结尾，令吉宗纲纪始终对其记忆犹新，并在其影响之下从一开始就设计好想要将结局描绘成冥夜等主要角色慷慨赴死壮烈牺牲的场景。其后在确定了大致要点之后，开始思考设计故事的主要大纲，以及包装宣传等等。

虽然企划得以成功建立，但时间上并不等人，在算上宣传、网站制作等等耗时项目之后，2年的制作周期就显得捉襟见肘起来。因为本质上是和『君望』打对台戏，而且当时会社中对于SF这个主题是否能够顺利销售这一点始终抱有疑念，于是作为社长的吉宗纲纪从节约成本这一点出发延用了Age本社作品并在作品内实行了世界观共有的设定，最终制作完成了2003年所发售的『Muv-luv』。当初所使用的同享世界观的设定，在『Muv-luv』以及『君望』之后也成了AGE社的特色之一，AGE社旗下的角色互相穿越也成了常有之事。

Muv-luv Alternative 的正式起航

Set of Muv-luv Alternative

在制作 Alternative 时，吉宗纲纪始终认为应当保证作为一个SF作者的节操，虽说这是一部对11区科幻众而言最为喜闻乐见的机器人类作品，但他试图在战术机的设计上也显得足够科学，尽量使玩家能够热衷于去试想这样的战术机在未来是否能够成为现实。制作时在沿用最初的“轨道降下兵”的基本设定，为了突出战术机的地位又加上了光线种的概念，使得相较于战术机显得更为性价比更低的空军基本成了摆设。同时在后期所着重描写的立体化作战中，空中部队也由传统的空军被轨道空降兵所取代。除此之外，在三年的制作周期内，还加入了很多独特的细节，例如在制作时为了满足吉宗纲纪本人的动力甲情结而在战术机的控制舱脱出装置中额外加入了强化外骨骼，甚至讨论过卫士在脱出之后采取怎样的行动才能保证生命的存续。但强化外骨骼在面对BETA时的无力使脱出后的结局毫不乐观，这样由绝望感构建而成的对BETA战争，才充分凸显出了『Alternative』的魅力。

接受自己选择的结果，并承担其责任，无论结果是好是坏，都将其全盘接受，并向着未来继续前进。这正是Age大部分作品所想要反映出的主题。而在吉宗纲纪原案之下的『Alternative』，虽然多少在表现手法等方面与Age的传统作品存在着差异，但基本的主题思想是不变的。将所想要表达的思想如实地描绘





下来，而不是虚假地去构建没有核心的故事，正是这样的态度使得『Alternative』如同一颗投入湖中的灵石一般，震荡了当时宛若一池死水的美少女游戏界。

这样的主题也并非所有人都能接受，在游戏发售后，一些玩家指出了作品含有说教的嫌疑，而这是在原本娱乐性质的电子游戏中较为忌讳的一点，也是被广泛认为在美少女游戏中不必要出现的内容。当时的美少女游戏界的主流观点是尽量不涉及与社会政治产生关联，以规避有可能出现的风险与责任。但对于吉宗纲纪而言，制作组宁愿，也应当承担起这种风险和对受众的责任，而并不想去制作那些毫无内涵的作品。将作品中主角的心理变化作为重点来描写，将欢笑、成长、悲伤、愤怒这些浓厚的心境变迁一股脑地塞进作品之中。对于玩家来说这样的作品从理解上或许相较其他作品而言困难许多，但在亲历了主角从青涩到成熟，并肩扛重任，乘坐上凄乃皇之后，之前经历的情感沉积便在这一刻爆发开来，转化为了非比寻常的感动。

从游戏中处处体现出的思想观念以及设定上来看，不得不说这是一部十分“右派”的作品。无论是帝国主义，还是天皇制度，乃至游戏中的军变事件，对于非 11 区的玩家而言都是一些非常难以接受的内容。作品中所力图表现的“战争中生命之重”以及“战争中对国家的责任感”对当时的美少女游戏界来说依旧是非常震撼的主题，甚至被某右派议员在竞选过程中所提及——当然，这一茬看似提高了『Muv-luv』的知名度，但政治色彩对于一家游戏公司而言并非什么好事情。于是在 Alternative 之后的作品中，大幅削减了相关的说教与内容，让作品更为偏向以军人的视角来看待问题，政治家所做的计谋大部分只体现在了一些民生以及战略的视点上。

Alternative 的设定解密

Alternative settings

BETA 篇

BATA

不可否认的是，在『Muv-luv』系列的世界观中，最为引人瞩目和引起争论的设定便是 BETA——Beings of the Extra Terrestrial origin which is Adversary of human race（与人类敌对的地球外起源种，对原作不了解的读者可以看做是由外星高等生命创造的生化机器，在作品中是人类的最大敌人），但 BETA 的设定并非一蹴而就的。在『Alternative』的前篇 Unlimited 中，BETA 从未给过任何正面的描写，仅仅只是一团阴影，用来衬托白银武对于未知外星生物的莫名恐惧。在 AGE 制作『Alternative』的三年时间里，才逐步细分地完善了 BETA 的全部形象及设定，包括制作人吉宗纲纪所想要表达的“实际社会象征性”。从第一眼的印象上来说，BETA 有别于以往 SF 题材中的大部分外星人设定，虽然类似于蚂蚁群落的真社会性在 SF 中并非冷门，但在低智力类别中 BETA 的形象并未显得过分暴力。在近战类的形象设定上，兵器的印象并不显得十分强烈，却正好迎合了其“宇宙矿工”的身份——BETA 仅仅是外星硅基生命用于收集资源所制作出的碳基生命。但正是这群看似不露锋芒的“矿工”，却将人类陷入了灭世的危机之中，而这份战斗力爆表的原因，就来自于被称为『Muv-luv』系列设定著名硬伤之一的 G 元素。

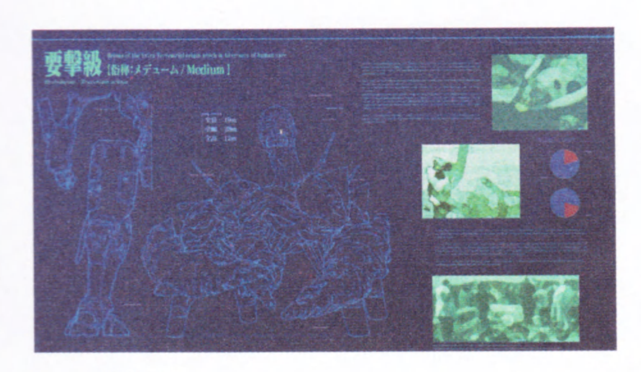
G 元素泛指在 BETA 身上所存在的一类可自行转化的宇宙未知元素，而 BETA 在 G 元素的加持下，有着莫氏硬度 15（* 注：钻石的莫氏硬度为 10，刚玉的硬度为 9，钻石的硬度是刚玉的 140 倍左右，也就是说莫氏硬度 15 纯粹是个异想天开的数字）的外壳以及防御高温等等如同作弊般的便利能力，再加上超强的繁殖能力，足以显得负隅顽抗的人类是多么的弱小了。而 BETA 设定的细节与战术机的周详不同，看似猎奇恶心的外表下，带给读者的其实是大部分能够简化为数字的属性，大小、速度、攻击力和弱点，至于其器官、生理结构、繁殖等方面在剧本中通通叙述为了内部无法研究的存在。看似为设定上的偷懒，但却进一步地将人类限制在仅仅只能用物理手段对付 BETA 的框架之中。尽管系列发展到现在，地球人已经拥有能够消灭 BETA 的兵器，但在目前已被大家所熟知的 BETA 之外，原文也留下了多处伏笔，以后的战争中或许也将会冒出新种类的 BETA，以达到与新型战术机实力平衡的局面。



Muv-luv 吉宗纲纪

几种 BETA 的设计来源

在 BETA 的设计上，吉宗纲纪参考了大量的恐怖电影及医学专门类书籍，得出了类人而非人的设计理念是最能够让观众感觉到恶心的结论。如果失去了人类的特征所做出来的往往都是些看上去反而显得很帅气的怪物。于是在 BETA 的设计上，最终是以生理上的厌恶感作为优先，既不华丽也不显得平庸。将人类所具有的种种外貌元素中，选取代表性的一部分融合到 BETA 设定当中，力图展现出一种完全非人的怪物，让人生不起一丝的同情以及能够沟通的想法,从而给人类剩下就只有死斗这一条道路。



要击级

Rrabidusius：bracchiumacutas

在要击级设定上，吉宗纲纪坦言是受到了『活死人归来 1』中仅剩上半身的老女人形象影响，虽然设定上是多足，但图片展现出的要击级只有四足，从节肢动物的角度上来说，四足并不太适合于快速行动，旋回性能也并不优秀。



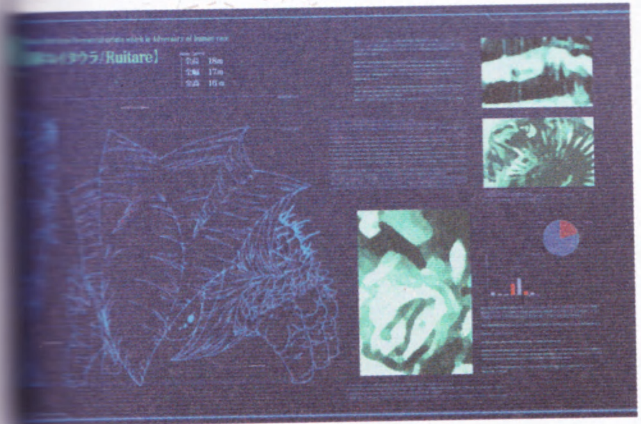




战车级

Manderium：ungulam crus

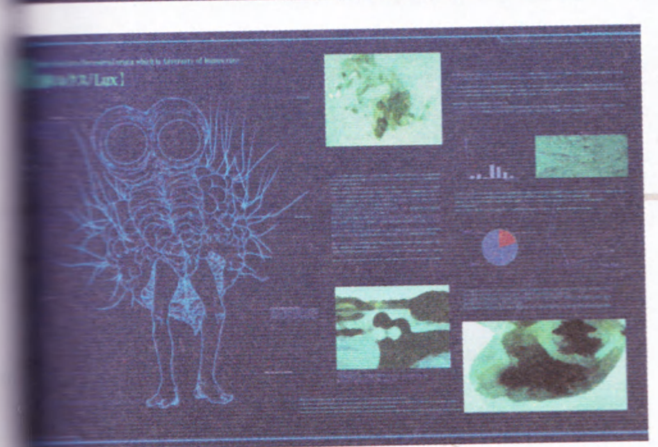
如果细心观察战车级会发现在四肢的设定上与马十分相似，吉宗纲纪在访谈上也坦言是受到了西式恶魔中马类那健美俊秀的英姿影响。前方类似于头部的突出部分是人类胚胎的符号化，其表面呈密集状的眼睛则是参考自寒武纪时期的生物欧巴宾海蝎，两侧的一对前腕实际是四根手指，用以达到似人非人的效果，具有类似于天竺葵的金属味体液以及效仿西方地狱恶魔的硫磺味体味，再加上不同于其他 BETA 种的光滑鲜艳的皮肤和那张人类的大嘴。



突击级

Impetusis：armaduras

突击级设计创意主要来自于动画『宇宙战舰大和号』中的敌方驱逐型破坏者舰的首部，类似于鸟喙这样一种略微弯曲的圆锥状结构。装甲壳上的紫色花纹则是以蛾类幼虫以及眼部的形象而设计，而其标志性的庞大身躯则是参考某种植物的雌蕊而成，因此有点毛茸茸的感觉。

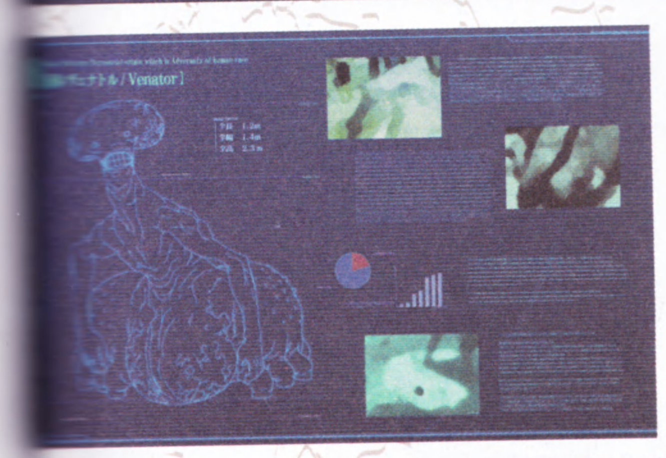


光线级

Luxcius：duo oculus / Magnus

Luxcius：nioculus

光线级设定原型的灵感来源于著名电影『星船伞兵』中的虫族形象，虽然一眼看上去四肢类似于昆虫，但细看的话会发现是像鸟类足爪般的设计。在设计光线种时还将其脚部换成过类似于人类的两足形态，虽然显得十分违和，但恶心感一下子就体现了出来，有点类似于穿着奇怪布偶的人类。上半身的风格则是被 SF 小说『猎犬号宇宙飞船』中的插画所影响，试图表现出一种将变色龙一般的脑袋安在人类身上，却没有双手的猎奇形象。作为镭射发射器官的“大眼睛”以蜘蛛眼作为原型，腿部与上半身之间的脓肿部分则是受到了动画『EVA』中莉莉丝下半身的启发设计而成。整个设计可谓是在恶心感上下足了功夫。



兵士级

Venarius：caputgrande

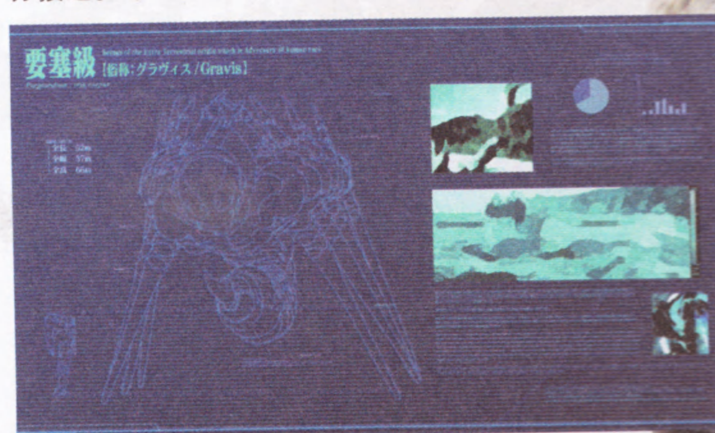
兵士级的形象捏他自七十年代日本特摄剧『电子分光人』（又译『超铁人』）中“天才怪兽 Norman”，其本身形象为有着大脑造型头部的紫色怪兽，因为嗜食人脑所以给当时的吉宗纲纪留下了深刻的印象。吉宗纲纪在访谈中说到，由于其原型就是个吃脑的家伙，所以在 Alternative 中也让它“不小心”就咬掉了教官的脑袋呢（笑）。顺便一提，下腹部的某个部分有着严重的恶趣味，不过有可能是捕获人类用的器官。



斗士级

Agilisis：naris prolix

斗士级虽然一眼看上去会觉得是用印度象作为原型，但实际是选用了与高超的运动能力较为相符的类似于鸵鸟的双足禽类。在设计前腕时为了避嫌采用了独臂的设定，身体则是参照了甲虫类幼虫的形象，眼部同战车级一样参考了欧巴宾海蝎。因为当初定成与要塞级是同一种类的 BETA，所以在配色风格上与要塞级十分接近。



要塞级

Pergrandium：tria corpus

虽然要塞级给人的第一印象就是某种昆虫，但很少有人会想到其原型其实是寒武纪时期最有名的怪诞虫，横向对比就能看出两者明显的相似之处。而要塞级的尾部可能参考了蜜蜂，类似人类的头部同样也是将人类胎儿进行抽象化。



HIVE

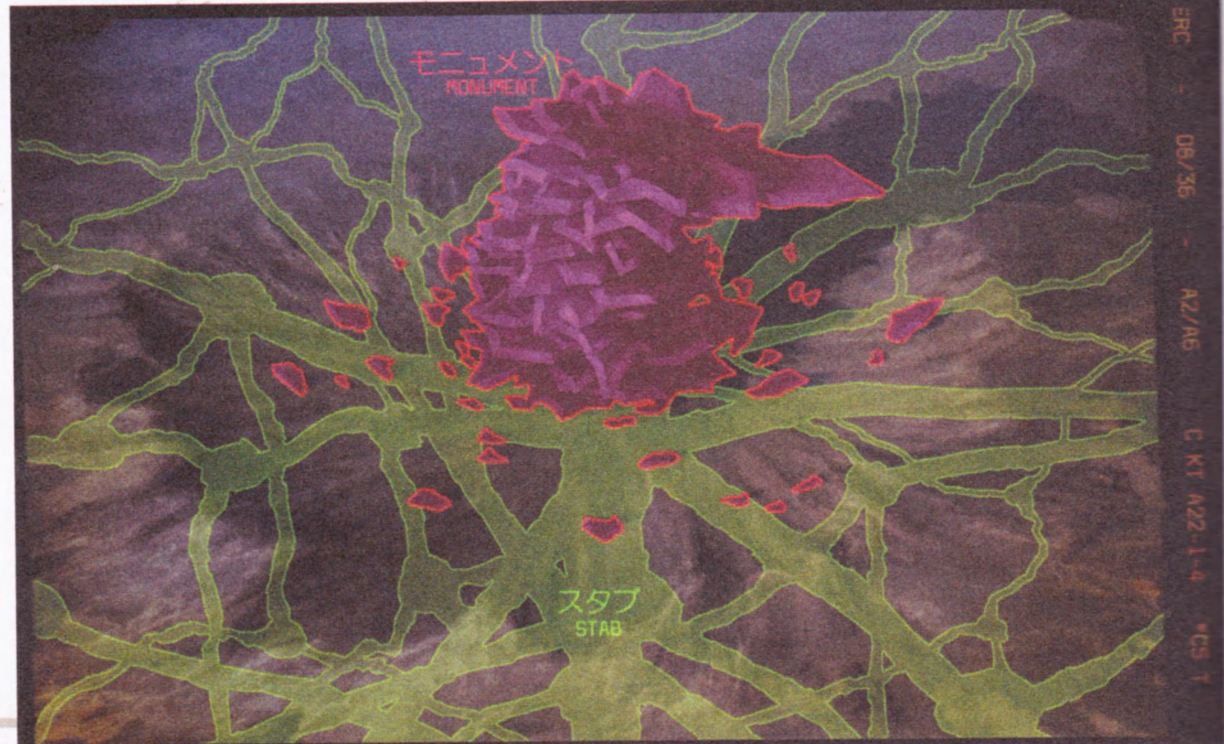
BETA 的巢穴 HIVE 在设计上受到了一部 B 级电影『Phase IV』的影响，从而产生了这种类似于植物根茎般的地下结构。HIVE 的等级命名也是捏他自这部电影的名字，而在“Phase V”后能向天空发射物体的设定创意则来自『2001 夜物语』中的第 19 夜“绿色行星奥迪赛”，地面以上的部分则是来自吉宗纲纪路过东京银座时对于 Objet 大楼的印象。

BETA 是为了创造一个末世的环境，并为了体现出战术机在战略以及战术上的重要性而登场。其在设定上的学名是由拉丁文而来，虽然看似没有直接关系，但在战术讲解之类的资料以及战术推演的演出效果上时髦感爆表。而 HIVE 的地点以及数量等等看似随意的设定，其实也都经过了实地的细致考量，以免出现该地 HIVE 有着 Phase III 以上规模但实际地底岩层并不适合地下茎洞延生这样的乌龙出现。HIVE 的数量以及分布更是影响到了整个对 BETA 战争的平衡性——如果人类输得太早，那就没故事可写了（笑）。

这样一来看似无解的外星生物足以从各方面碾压人类，但却因为各种神奇的“剧本之手”始终与人类之间处于一个微妙的平衡之上。比如天朝在这场毁灭性的灾难中坚持了长达数十年之久，仅仅只是为了让日美有时间攀三本点科技树出战术机而已；光线种是本来就存在于 BETA 群落中的物种，却要等在日美有了反抗能力之后才灭掉了欧亚大陆。

从游戏反映出的结果来看，BETA 的立绘设计圆满地完成了所要表达出的设计理念。无论是 FANS 之间对 BETA 实力津津乐道的讨论，还是那一眼看上去就能明白这些怪物是人类死敌的设计风格，以及家园陷入危机时如何面对 BETA 这样的外星人时的有趣幻想，都使得 BETA 的设计深入人心。来自吉宗纲纪的有趣妙想在与 Nitro+ 之间搞基的共同上色之后（因为 Age、Nitro+、Overflow 三社曾经皆在同一座大楼的缘故，三社之间员工经常互相搞基，并成立了“千代田区联合”组织，共同宣传销售作品）跃上屏幕。如同克苏鲁神话中带来不可知恐惧的怪物一般的 BETA 与人类之间铁与血的战争，将人类军队中的主角群像演绎得更加真实。



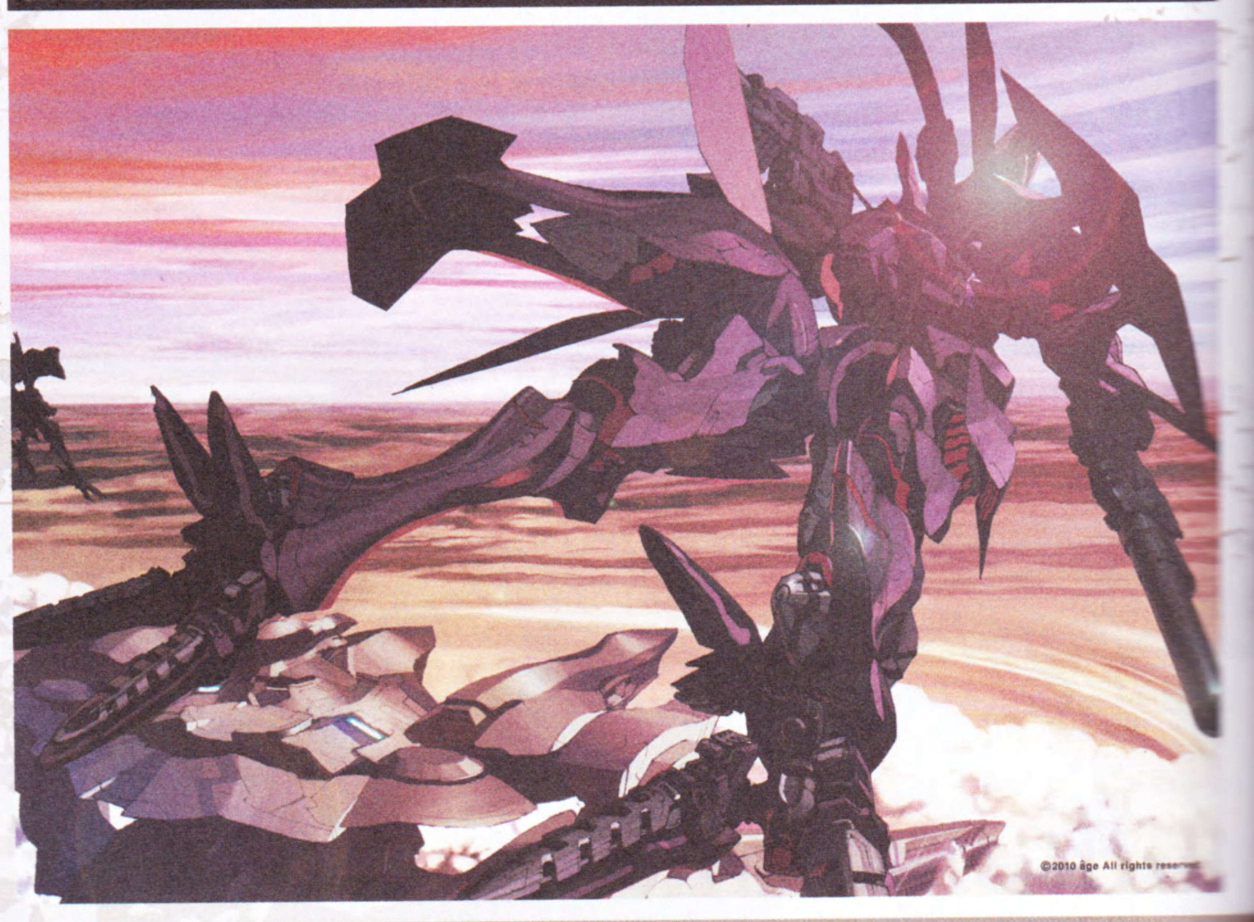


战术机篇

Tactical Fighter

吉宗纲纪在访谈时提起过小时候看东映集体放映机器人动画时，对于荧屏上高达 50 米的机器人是如何与设定上只有 25M 的机器人之间相互握手这点曾疑惑不已。而在其后的御宅生涯中也明显偏好真实系的动画作品。所以在付出了满腔热情的『Muv-luv』系列战术机设定理念里充满了独特的机械设计美感，与过去传统的机器人动画设定明显地区分开来。

有很多 Muv-luv 系列的玩家或者动画的观众都曾注意到过战术机在命名上完全采用了现代战斗机的命名方式，并认为这是十分值得吐槽的一点。其实设定本身考虑到了科幻作品中常见的因果律量子论以及因果导体两个概念，而在 Alternative 的世界中并不存在类似于『命运石之门』中世界线收束的现象，和现实相比两者具有大致相同的人类历史，是在 1958 年观测到火星上存在未知生命后才进入不同分歧的平行世界。这样的世界虽然不存在现代战斗机这一事物，但战斗机的设计以及命名等因素的

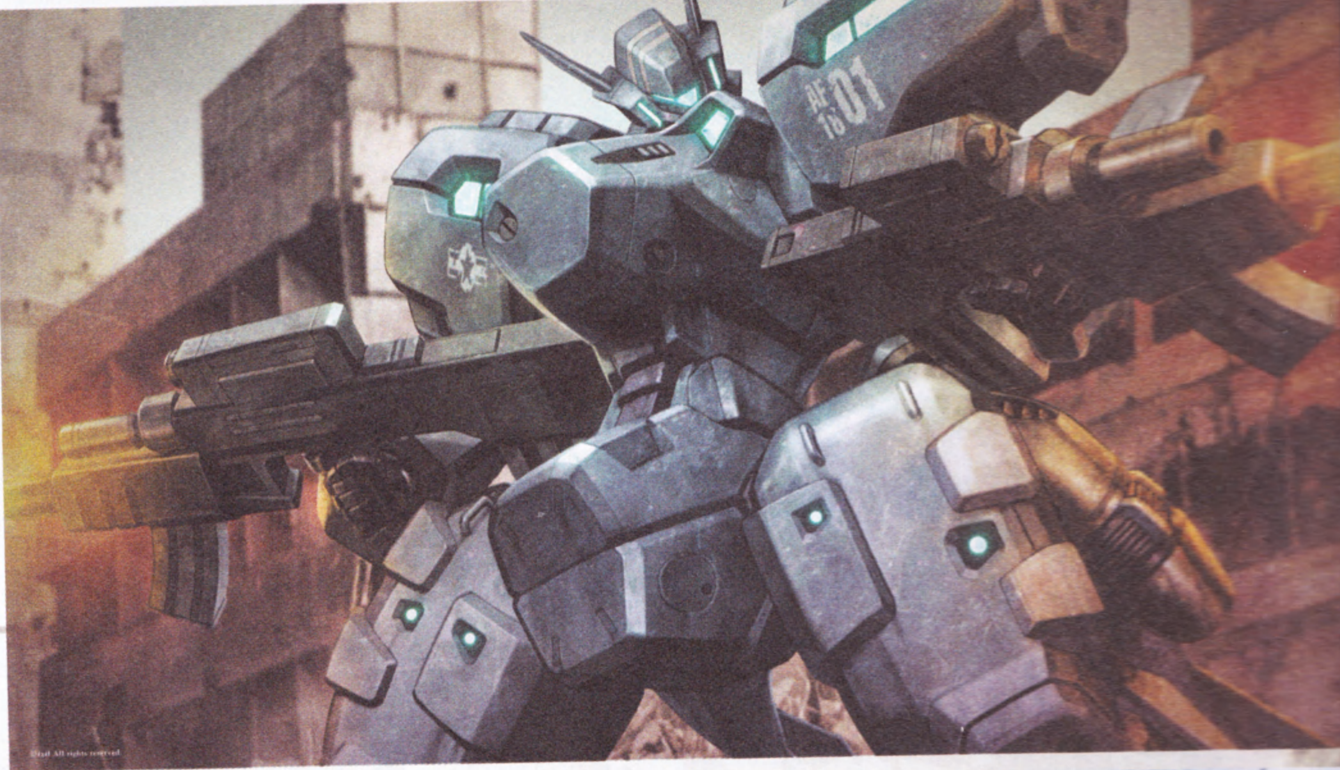




演出仿佛向玩家印证了[illegible]，无论是从音效，还是从视网膜成像中细节数据的频繁变化，跟随着文字起舞的战术机都无时无刻地抓紧了玩家的心。因此本作在当年也被普遍认为是美少女游戏业界演出第一的作品。

这一切都得归功于 Age 自己研发的 AGES 引擎的强大性能。通过画面细节的不断变化，例如人物的移动，主视角的转向等等因素，使得玩家能够始终对游戏保持一定的注意力。同时又能表现出视觉小说独特的优点——通过角色的表情以及声音的演出向玩家提供有别于文字的情报信息。例如在 Age 的早期作品『化石之歌』中，就有过当一个角色在前方说话时，背后的角色在听闻之后表情做出明显的变化，玩家就能明白，这些话有可能会是谎言。同时战场的生动演出也能使得玩家更容易在脑海中想象出接近于实况的画面。但是优秀的演出背后是 STAFF 们艰苦的劳动，吉宗纲纪在访谈中曾提到在制作时对于演出的指挥内容本身就是“谁也没见过的高机动战斗”，让当时的游戏导演等费尽了心思。

演出之外的另一点也同样十分值得称道，那就是游戏中对于作战图的绘制。从地势图到



因果情报应该是早于战术机开发之前就存在的，而战术机在取代了战斗机之后，本该存在于战斗机上的设计灵感以及因果情报转移到了战术机之上，因此相同的命名看似巧合其实却是必然的。

从游戏制作者的角度而言，这与吉宗纲纪本人喜爱战斗机有着重要关系。在当时，大部分的机器人设计都是受到战车或坦克的影响，战斗机类的除『超时空要塞』外鲜有引人瞩目的设计。而在部分动画作品中，以战车、坦克等为参考造型的机器人却在空中战斗，这就显得十分不科学。最终以现实的战斗机名字来命名这一决定也是为了向现代战斗机精妙的设计致敬。在游戏中，战术机以完全的主角地位取代了原本战斗机的兵器地位，这也是为了将机器人这个概念尽量合理地代入军事体系中所作出的让步。如果战术机与战斗机两者同时存在的话，从战争成本上而言，利用战斗机的导弹或者轰炸等手段明显更为合算。因此在 BETA 方面设定了光线种的概念，使得战斗机从一开始就被战争所淘汰，而为了补充战力人类才发明了战术机。这样的做法在老一辈的经典真实系机器人作品中也是普遍存在的，例如『高达』系列中为了让战斗尽量在人类可视范围内进行而出现的米诺夫斯基粒子这一设定。

战术机的设计考虑到了军事科技运用思想是呈阶段化发展的现实性，所以第一世代的战术机反而是以坦克为基础所设计出来的。在后续战术机的设定上，考虑到了现实中日本在战后几乎没有原创战斗机设计新要素，而仅仅是借鉴了日本自卫队原本预定独自开发的支援战斗机 FSX 中复合三角翼的设计作为日式战术机的主要风格。作为日式战术机中主角般存在的武御雷则是参考自被誉为“现代零式战机”的 F-3 形象，所以特地加入了轻量化以及专用格斗兵器战等特点的描写。



战争篇

The War

Alternative 在热爱它的玩家口碑中从各方面来说都属于上乘之作，但令人印象最为深刻的还是游戏中的演出。作品中精彩绝伦的战争

作战指示图，战争环节中的种种细节从一开始就通过直观的图表形式展现在玩家面前，而如此精美详尽的作战图并非是在剧本完成后的设计添加。吉宗纲纪表示在制作游戏的时候，游戏中的作战都是进行战术推演过后得到的产物，而作战图基本就是以那时候描绘出来的草稿所加工而成。在进行具有重要意义的大型会战时，例如甲 21 号作战，曾经特地将作战地点的佐渡岛利用大张的铜版纸打印出地图，在上面放置钢普拉模型等，进行战术上的推演。对于游戏的演出而言，这样详尽地作战图不仅能够省去大量亢长的文字解释，又无形中渲染出了战争前夕的临场感以及压迫感，在展示作战图的同时还可以插入与其他卫士们的通信交流，从侧面的提高了战争的真实感。

对于一部科幻作品而言，细节的考据往往是最让作者头疼的内容。在 Alternative 中，卫士在乘坐战术机时视网膜成像上的数据细节充分体现出了制作人的劳苦用心。战术机在行动时，高度、时速、方位都时刻体现在了游戏之中，残弹数的详细刻画也不同于过往的任何一部机器人动画——在补充弹药时惨遭 BETA 毒手的战术机时刻提醒着玩家这里是一个残酷而又真实的世界。



国际关系篇

international relation

因为游戏剧本整体偏向于右派，使得 Muv-luv 系列在描绘政治以及国际关系上向来引人瞩目。在 7 月播放由轻小说改编的动画新番时，就因为 BETA 侵略史中天朝的悲催遭遇引起国内观众很大争论。对于原案吉宗纲纪来说，国际关系以及政治本身就是他十分感兴趣的方面，小学时代的他就曾对落合信彦在『2039 的真实』一书中关于现实政治的虚构描写推理的手法十分佩服（注：『2039 的真实』是落合信彦所虚构的政治推理小说，书中描述了作者对于美国总统尼克松被暗杀事件后的真相的猜测，因为美国政府将在 2039 年公开该事件的全部资料因此得名）。而在 Alternative 发售之后，这种虚虚实实的国际关系描写以及影射也受到了部分玩家的热烈追捧。

吉宗纲纪在访谈时谈及描写政治方面时表示，并不想设定出那种传统扮演恶人角色的国家，另外从现实角度出发的话，真正的恶人也往往看起来并不像是坏蛋，动画作品中所宣言的纯粹之恶反映到现实中只会觉得很奇怪幼稚而已。而对于一部成人游戏而言，类似于『高达』系列中那样用相对的视角描写手法才更为合适何况世界观本身是处于人类灭亡危境之下，还要纠结于正义与邪恶这一点就不够合理。但从游戏中的表现来看，美国凭借着“世界救火员”的印象在大部分玩家心目中依旧是个恶役，这对于一部有着右派化思想的日本作品来说几乎是定式的设定了。在剧本所撰写的初稿中，美国少佐沃肯被描写成了一个无能却又飞扬跋扈的角色，而经过数次改稿之后，剧本依旧无法很好地描写出吉宗纲纪所想要表达的美国人形象。最终沃肯相关的剧本由吉宗纲纪亲自提笔撰写，而经过改良后的沃肯少佐甚至在配音时

都被声优称赞为“好人”。但就是这样的“好人”也有冷酷无情杀人不眨眼的一面，这就是吉宗所想要表现出的具有多面性的美国军人形象。

相较于同样带着右派范的『装甲恶鬼村正』，与奈良原一铁笔下那个在大英殖民一统论下显得正派却又极度追求自由的可怜美国不同，吉宗纲纪设定下的美国显然更为符合当今老大哥的形象。在 Alternative 中，先是借由白银武的亲身经历将美国的恶展现了出来，在其后再通过夕呼老师的介绍了解到美国在对 BETA 战中起到的关键性作用，利用先抑后扬的手法使得 11 区的玩家想到 11 区曾败于美国之下并受到了诸多耻辱，却又在美国的扶持之下获得了繁荣这一现实历史，从而引发出复杂的心情，这正是剧本所要表现出的意思。在 Alternative 以及后续的作品中，美国始终扮演着类似于二战中战争唯一“受益者”的军火贩子形象。其军队也是由大量的外籍士兵所组成，这些人在欧洲等战场上失去了家园，或是因为家人等种种原因想要加入美国国籍的军人或者普通百姓，而生还率较高的士官则由美国人担当，美国人所设计的战术机也往往没有装备近战的大型武器。这些看似是对于“战争中生命之重”的另一层理解。但在作品中的美国人士官往往是勇敢不畏牺牲的壮汉形象，而美国的政客则将他国的生命视作草芥。

作品中的国际关系以及政治也并非是作为一个独立的世界观背景存在，对于力图于真实的作品而言，故事与角色显然应该是“存在”在世界观之中。例如在 Alternative 中剧本要表现武御雷的强大——显然因为这不是一部超级系机器人作品，随便找个强大的 BOSS 打倒就能证明。所以美国再次躺枪，先由美国的战术机 F-22A 将不知火等日产战术机打倒，再设计出了武御雷将 F-22A 打倒这样连锁的老套剧情。显然类似于这样将美国力压 11 区一等，却在局部败于 11 区威能的手法在过往作品中也并非罕见，但折射出的是 11 区剧本作者对于美国的那种复杂心情。

那么 Alternative 中的国联是意指现实世界的联合国吗？这个问题的答案其实是否定的。在 Alternative 的世界中，国联所处的地位其实是在暗示现实中的日本。设定当初是力图使得剧本中国联的感觉相对于 11 区玩家来说最为亲近，而代表了玩家代入感的主角白银武，自然而然地也就身处于国联的势力当中。在游戏中的日本帝国则更多地象征战前的日本，并且将那些象征传统日本美德的角色安排在这一阵营之中，再通过主角白银武的双眼目睹帝国军内部的纷争。这所反映出的新旧思想的代沟，充分体现了吉宗纲纪本人对于旧时代日本某些符合于传统美德却实际显得陈旧的思想的赞誉，也成为了整部作品被定义为右派风格的根源之一。



BETA 所代表的其实是一般大众

在吉宗纲纪眼中，作品中扮演有着毁灭全人类力量的 BETA 其实指的是现实中的一般大众。在设定 BETA 时，它所象征的是对立于整个世界的国家、组织、地域等集体的概念。而为了描写这种关系，详细的世界背景以及国与

国之间的倾轧是绝对必要的。BETA 更多的是作为一个辅助的象征，或催化或推进某个重要的事件，但 BETA 本身没有任何左或者右的思想倾向。游戏中的 BETA 之间的团结也仅仅是以地域为限，影射了现代社会中的一般大众的生活状态。这也解释了为什么 BETA 在占领大片地区后，人类还能够生存长达数十年。同样也说明了为何 Alternative 以及 Muv-luv 系列的后续作品中，BETA 始终都是处于故事的辅助位置，这或许是吉宗纲纪眼中一般大众在政治乃至战争中的只能起到有限作用的看法。

EXTRA 篇中的世界影射现实社会

虽说在游戏中夕呼对白银武在解释平行世界时，曾说过 EXTRA 所处的平行世界是属于高位的平行世界，高于惨遭 BETA 揉虐的这个世界，所以白银武回到 EXTRA 世界是十分困难的一件事。（注：平行世界的高位低位设定，可能来自于具有更多可能性的平行世界高于具有较少可能性世界的理论，运用这个设定较为著名的还有老虚在小圆脸播放时曾更新过的头像代表电影『死亡幻觉』，该电影被誉为“第一遍绝对看不懂的电影”以及“导演自己都不完全明白的电影”）但其实制作人更多地是想要表达出 EXTRA 中的世界所象征的是 Alternative 在人类付出了无数代价的结局之后才得到的和平与幸福。通过两者之间人类所处世界环境的强烈对比，弱化那些在平和年代对于政治对于战争皆是肮脏的可笑抗议，去强调那些在战争与保卫家园过程中的血与泪。为了升华这种对比，在国际关系以及政治上的虚构描写也是为了让玩家能够直接联想到当今的和平生活是多么来之不易。所以对于 Muv-luv 的第一部作品而言，在 Unlimited 篇中首先重点表现的就是白银武作为一个新兵的所见所闻，从和平年代的安逸思想转变到保卫家园的士兵觉悟。而 Alternative 中则更深层次地明白了责任的概念，这是绝对无法省略跳过的步骤，而对并不是很喜欢军旅生活描写的玩家而言，可能就显得有些亢长了。

在表现出对于战争本身的赞誉时，吉宗纲纪谈到了是在看阿西莫夫的作品后产生的感想。在阿西莫夫的短篇作品中，人类总是在宇宙时代处于相互战争的局面，而趁弱侵略人类的外星人却总是战败而归，不甘心的外星人最终只能得出“正是因为你们总是在战争所以我们才赢不了”的结论。从历史来看，人类的斗争本能都从直接或间接促进了人类的进化和发展，







虽然阿西莫夫对于战争是讽刺的态度，都依旧包含了肯定的意思在其中。于是吉宗纲纪对于现实中战争的否定论是否正确也同样交付于了剧本，设立了 Alternative 这个可谓是集齐了心血的舞台。而作品中反映出的战争本身的无罪论等观点，也支撑了该作是右派作品这个不争的事实。

角色篇

Characters

御剑冥夜

因为从设定上而言冥夜是个具有极度觉悟的人，背负着在 Alternative 大舞台下日本帝国的命运与觉悟，从小文被灌输了大量的右派思想，所以从一开始，她就是一个注定牺牲的角色。从现实的角度来讲，无论任何时代都有这样胸怀伟大抱负与觉悟之人，以自己的身躯来换取新时代的曙光。最终这个从一开始就背负





香月夕呼

“你与我同船共沉”，身怀拯救人类责任的夕呼老师在 Alternative 中也是带给玩家印象最为深刻的角色之一，虽然夕呼这个角色所表现出来的过于极端的做法并非是原案所认为正确的承担责任之法，却正因为这份偏执的性格使得夕呼从一开始的设定中就是那个将一直见证人类命运走向之人。角色的设定创意来源于80年代动画『宇宙战士巴鲁迪奥斯』中克茵士丹博士的形象，同样是对于情感更加重视理论的类型。而在形象上也是来源于『凡尔赛玫瑰』中奥斯卡的印象。在原本的设定上，夕呼本来是与冥夜拥有相同的人格，并且打算设定成处于同一地位的角色，而夕呼如今的位置本来是想交付于伊隅满（『君がいた季節』）或者速濑水月（『君望』）来担当的，但是最后考虑到这两位是其他作品的主要角色，还是别担当主役的好，而最终在剧本中将唱红脸的部分交由了伊隅满上尉等，白脸的部分则由夕呼背负。夕呼在面对一批批年轻人逝去，面对好友的惨死，面对战友怀着必死信念的道别，都是同一张的面容、同一幕的表情，即便是 Unlimited 篇中那个失败后醉酒的夕呼，依旧在任何选项下都说着同样的话、有着同样的行动。所以在描写夕

着必死宿命的角色，被赋予了其相应之名、之德、之行，以及最终宛若樱花飘散般悲伤却又壮丽的牺牲。

而冥夜在女性角色中的主役地位则完全是因为吉宗纲纪本人的爱好，在 Age 的作品中，『君望』中的速濑水月以及冥夜这样不求回报的女性都是吉宗本人十分喜好的类型。而这种喜好可能是深受『凡尔赛玫瑰』中奥卡斯的影响，在游戏中冥夜将凛然却又帅气的女性形象很好地表现了出来。

鉴纯夏

如果要将冥夜比作月亮，那么纯夏就是太阳般的王道美少女角色，有着积极向上却又稍微脱线的性格，总是给人一股充满活力没有烦恼的印象，与冥夜具有相对的属性却因此背负了决然不同的命运轨迹。在设定上有着诸如“给我向蛞蝓道歉”之类有趣的口癖，以邻家妹子的形象构成了 Muv-luv 系列中推动剧情发展最重要的角色之一。虽然看起来是个乐天派，其实与主人公白银武一样都是将烦恼深藏于心的类型，在 EXTRA 篇中向白银武数次提起“这个世上没有不辛劳之人，也无不痛苦之人”之类的台词，力图通过这些不完美之处去充实剧中角色的形象。而在经历过 EXTRA 篇中那个温柔又有活力的邻家少女线之后，Alternative 中的白银武经历了苦苦探求，得到的真相却是已化身为人造硅基生命的纯夏，触动了玩家的内心。







呼老师时，剧本都力图于表现出夕呼无论在面对怎样的困境与情感冲击时，都会将感情深埋于心做出同一选择说出同样的话，但是在表情等方面的些微差距皆能反映其内心剧烈的挣扎，是建立在冷酷之上的有血有肉的人。



结局篇

Ending

关于结局部分白银武的回归

在结局的部分，白银武最终回到了 EXTRA 篇的世界之中，这引起了部分玩家对于结局的不满，认为留在 Alternative 世界中继续守护人类才是他最应该背负的责任。而作为原案的吉宗纲纪则认为，白银武本身是纯夏利用大量的 G 元素从 EXTRA 的世界中穿越过来的，其本身在这个世界中没有“存在”，即便战死也是进入到下一个轮回之中，而这样的事情本身是被平行世界所排斥的，所以结局部分从一开始就打算以白银武的回归作为最终结束。

关于结局的一些小细节

虽说最终是安排了白银武的回归，但两边世界的巨大差异依旧使得结局的合理性存在着很大的争议。在游戏中盘的时候，白银武曾短时间里回归了一次 EXTRA 篇中的世界，凭借回忆起另一个世界中的苦痛，从而渐渐变为了身为军人的武，却因为因果导体的缘故不得不再次回到战乱的世界中。但作为结局如果武在回到那个世界后再度回忆起冥夜等人的逝去，那么就与 EXTRA 篇显得格格不入了。所以在结局上最终加入了以纯夏的力量使得白银武的记忆被削除，同样被消除的还有悠阳、霞等人，以免平行世界对记忆产生共通，而注意到纯夏这份温柔的霞，眼含泪水说出了“谢谢你”。

对于结尾处发动凄乃皇时真正触动纯夏内心的其实并不是对于白银武的爱，而是冥夜在临死之际的话语。凄美的场景下冥夜对白银武说出了最终告别的台词，本打算将对武的这份思念一直带进坟墓的冥夜，最终还是表白了出来，而深深感受到了这份心意的纯夏才以最后的气力发动了凄乃皇。以上此景所真正影射的部分在游戏发售之后鲜为人知，其实是再现了 EXTRA 篇中温泉剧情时，冥夜与纯夏彼此承认，相约“一起努力吧”的场景，武本身仅仅只是在一旁守护着两人。



玩家篇

Players

对于普通的美少女游戏玩家群体而言，这是一部有着满满说教癖好的作品。但对于制作者而言，其所包含的说教原型或许是来自于自己在职场成长过程中前辈、上司的谆谆教诲与训斥，或许是来自与同事一同喝酒时相互抱怨的残存记忆，这些都随着职场本身的规则，一







代一代地传承下来。吉宗纲纪认为这些成长的轨迹恰恰是男人应承担起的责任与义务，同时也应担负起继续传播下去的职责，这才是身为职场男人的基本。在游戏中，这部分传承的内容更多地体现在了白银武以及女武神小队成员身上。而对于这一思想的深刻认识，吉宗纲纪是受到了现任SuperDash文库总编在以前共事时的影响，并认为这是自己的幸运。在之后Muv-luv系列推出轻小说时，因那段时期的友情在5秒内就决定了出版的事宜，同样因为小说的顺利推出，才使得Muv-luvATE的动画最终得以在2012年放映。对于Fans而言，这可谓是长达6年的等待了。

Muv-luv系列真正所适合的人群

For the crowd Muv-luv

从玩家的反响来看，对Alternative作品本身最为触动的是已经工作的上班族或者是中层管理人员这部分人群。原本对于制作者而言想要传递给尚未工作的年轻人的传承，反而因为这种类似于对上级的立场和下级共事的情感描写而产生共鸣，使得上班族的反响强烈。而在大部分的采访中，像Alternative或者『君望』这样的作品，都会让大部分的Fans表示相隔数年之后都有重温一遍的冲动，在重温时对于作品人物所体味到的感情，也将随着自身的成长所变化，而这些都是自身在经历中所得到的宝贵礼物。随着时间的逐渐流逝，或许终有一天我们不再为这样的作品而感动，但也证明了我们已经拥有了作品所想要传达之物。将其传承下去或者随着时代将其埋藏，这才是每一位玩家今后的使命。▲

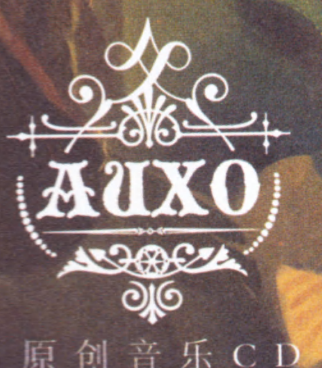


刊名:<七色日記>
　　東方愛麗絲中心繪本
規格:40P A4變形全彩繪本
贈品:白色無紡布袋+朧月夜奇譚卡包
主催:聖鬼
繪師:黑桃子 歡顏FONG PF nanayuna
　　曹米 sukiri 兔子貓NEKO Samail
　　DAdonika Ask 丸米蝦 Alichia
　　熊太 61 維緹娜

售價:40RMB
淘寶通販地址:
http://shop67277805.taobao.com/
官方微博:
http://weibo.com/arashiworkshop/

嵐色工坊出品


Glory
The Creation Of Light
stari first artworks collection
original / b5 / 32p / 價格未定
http://site.douban.com/149851


AUXO


Chu-2 byo
demo
KOI
ga
shitai
Fan book
六花
Style!
Rikka Style!
中二病也要談戀愛!
小鳥游六花
紳士足控本
通販：http://mimibox.taobao.com
右手定則
Right Hand Rule


在那音符和唱詞組成的詩歌中
宏大壯闊的
充滿生與死的物語
沿著七張軌跡隨著時光走過
那些故事不會結束
直到永遠……
12月魔都
King個人
Sound Horizon主題志
- Lyre -
-七絃琴-
CP首發



二次元狂热荣誉出品

128页全彩铜版纸+3DVD+周边

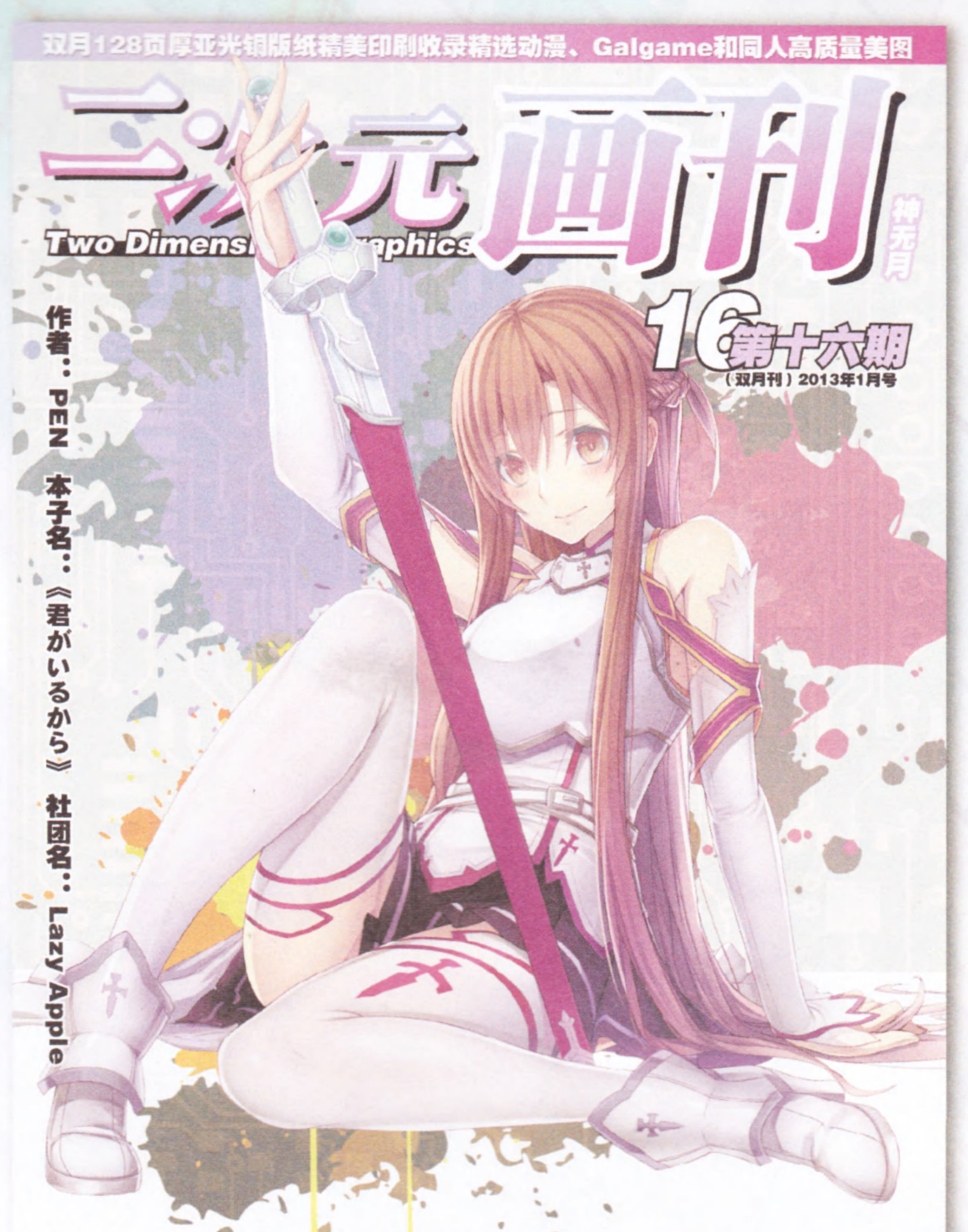
光盘定价 49.8

封面：Heoo（香港·气球鱼屋）

一年一会

2013年1月末日之后，如果还能见面，请不要错过

内容涵盖一设二设，加送前所未有的豪华实用全尺寸东方周边



二次元画刊 第十六期

已上市

机甲软妹、飞天魔女与掌上神姬

——从 IS、强袭魔女、武装神姬三部作品浅谈机甲与美少女的合体

天堂 OR 地狱？一个好人的后宫史

——矢吹健太朗和『To LOVE る』系列专题

众萌妹围剿麻将军团，2012 年度萌王激战正酣

——俺の嫁"萌王"特别版

夏日余温中的绘之盛宴

——圣战百绘卷 · C82 专题（上）

"红番区"：左拥右抱的战国情缘

——『织田信奈的野望』完结纪念

『女子国中生制服巡礼』完结篇，下期将开启"女子大学生图鉴"系列连载

"动画人"、"名绘师"和"绘者花道"栏目，
分别介绍『IS』人设、老牌动画师仓嶋丈康；
焕发第二春的戏画看板画师ねこにゃん；
Lass 社当家原画师之一的よう太；
以及以杀必死为己任的"虎子屋"掌门人熊虎たつみ
这四位画师。

商业新碟，V 家新曲跨季盘点
原创同人音乐的年度盛典 M3-30 强势扫雷

热门力作的 OST 鉴赏
『FATE/ZERO』、『冰果』、『军火女王』、『伪物语』等等

享受经典作品音乐的全部
『女神异闻录 4』、『黑子篮球』、『勇气默示录』、『阿耶沙的工作室』

走近那位悠扬而醇厚的歌者
与 SUARA 的近距离接触

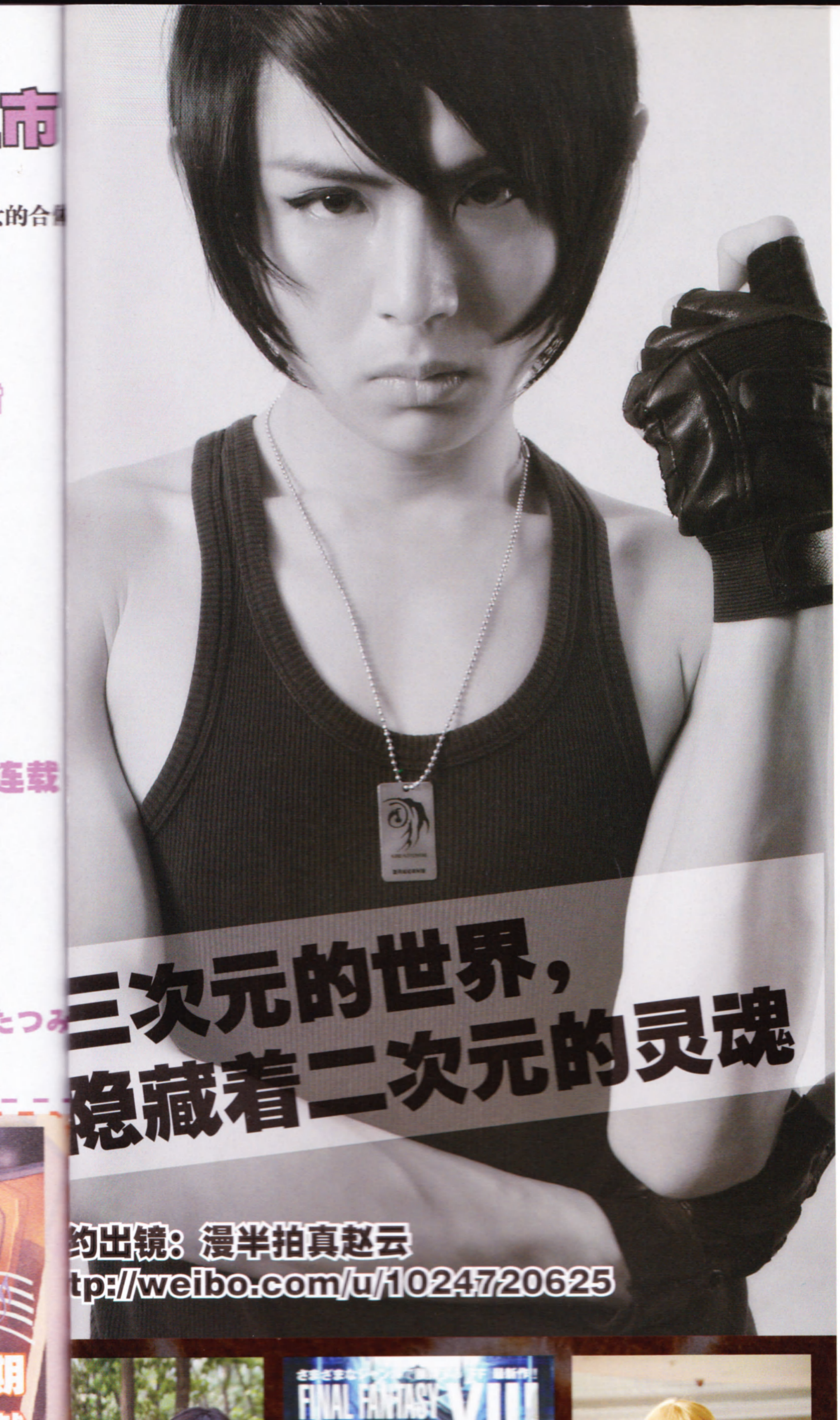
随着时代而改变的游戏音乐
樱庭统与『传说』系列音乐的功过是非

『THE BIG-O』、『高达 SEED』系列、『圣斗士星矢 Ω』
汹涌磅礴的明星音乐人佐桥俊彦

来自幻想乡的世界系乐队
东方系社团【回路 -kairo-】

坏孩子们的暗夜狂欢
Vocaloid 开启万圣节鬼怪专题企划







担任四川音乐学院绵阳艺术学院教师、讲师职称；任教于流行舞、台词、戏剧影音乐剧表演；

8-2009年曾多次与KAKU电视合合作拍摄《龙珠》《航海王》《赵云》等play系列节目；

8年Cosplay舞台剧《战国BASARA》中饰演“猿飞佐助”，该剧荣获金面具大—最佳展示单项奖；

8年Cosplay舞台剧《乱世群雄，天下霸唱》中饰演“赵云”，该剧荣获金面—武侠大奖第三名。

9在WCS（世界Cosplay峰会）中国赛区荣获总冠军，并代表中国接见名古屋外江长及名古屋市长；

1年（成都）2012年（北京）17173动漫嘉年华Cosplay大赛《真三国无双6》个人军

2年在cosplay舞台剧《欧美大电影》中cos鹰眼，该剧获2012年ChinaJoy西南赛军，获2012年ChinaJoy总决赛最佳视觉奖。2012第9届金龙奖COSPLAY全国超赛总决赛银奖。

2年10月与《浮生家族》团队在天津上演舞台剧《真三国无双6-六出祁山》荣获，在该剧中排演赵云。

二次元狂热出品，必属精品
增刊《型月绘纪年》
2012年12月中旬上市



超值附赠：Fate/Zero言峰绮礼主题时尚全金属男式挂饰



二次元狂热
2012 Dec. 12
二次元狂热工作室制作
发行热线：(010)64484866
官方微博： http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱： jediliao@gmail.com

封底故事
『Glory- the creation of light』

光盘
定价 25 非卖品